平成 22 年 0 月 0 日発行（随時発行）第 1 巻第 0 号平成 22 年 0 月 0 日第 3 郵便物不許可平成 00 年 0 月 0 日国鉄首都特別扱未承認雑誌第 x x x x 号

2010 Ver.1.0

マイコン BMFAN Magazine

わかる人だけわかる！
プログラムが組める同人誌



Micom BASIC Magazine Unofficial Fan Book

１機種１本のパソコン用ソフトを一挙掲載

特別企画

PC ＆ゲームの楽しさを伝え続けた 21 年

ベーマガ興亡史



超人気連載！
チャレンジ！アキラヤマシタ

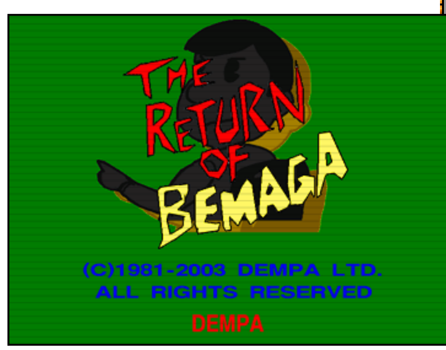
攻略マップ公開！大解析シリーズ
ザ・リターン・オブ・ベーマガ



語り継がれるベーマガ魂
ベーマガ考現学

Small Basic 移植版 万引少年ゲーム





ウルトラソフトコーナー

Zabu Zero



特設 Web サイト
http://sites.google.com/site/basicmagazine30/



▲五反田の電波ビル。2010 年撮影。

“README.TXT” または “るつぼ .doc”

電波新聞社が 1982 年～ 2003 年に発行していた月刊誌

「マイコン BASIC Magazine」（ベーシック マガジン）

……略して「ベーマガ」。

この本はベーマガを題材にしたファンによる

二次創作（単なる同人誌）です。

電波新聞社さんへのお問い合わせはご遠慮ください。



東京・五反田駅前の電波新聞社

▲「ラジオの製作」76 年 12 月号の「ぼくの声・私の声」より。電波ビルの写真は「チャレンジ‼ パソコン A.V.G. & R.P.G. V」（89 年）にも登場するので、見比べてみよう。

ベーマガを語る

この本は「ベーマガを語ろう」と思って作りました。ベーマガを語ろうと試みた場合、大体はレトロゲームの話題になって終わってしまいます（一番は 83 ～ 84 年のスーパーソフトマガジンの話題）。ゲームだけ語って、ベーマガは語られないという……今回は、そうならないように注意してみたつもりです。

ずばり、「ベーマガ」とは何だったのか？　ベーマガをベーマガたらしめたもの＝ベーマガイズム、このベーマガイズムがこの本のテーマとなっています。

趣味で作ってます

この本は趣味で作ってます。内容にはできるだけ注意を払ったつもりですが、至らなかった部分についてはご勘弁ください。

目次

© マイコン BMFAN マガジン Ver.1.0

平成 22 年印刷

平成 22 年発行

有限会社ニコ　2010 Printed in Japan ／編集発行人 Matsu

お問い合わせ先

Address　〒 151-0053 渋谷区代々木 2-23-1-367
有限会社ニコ

E-Mail　info@nicotak.com

この位置に読者さんからのコメントを載せるコーナーを「Over Flow」、略して「OF」と呼んでました。ベーマガの OF は創刊から 4 ヵ月後、82 年 11 月号から始まりました。

マイコン BASIC Magazine

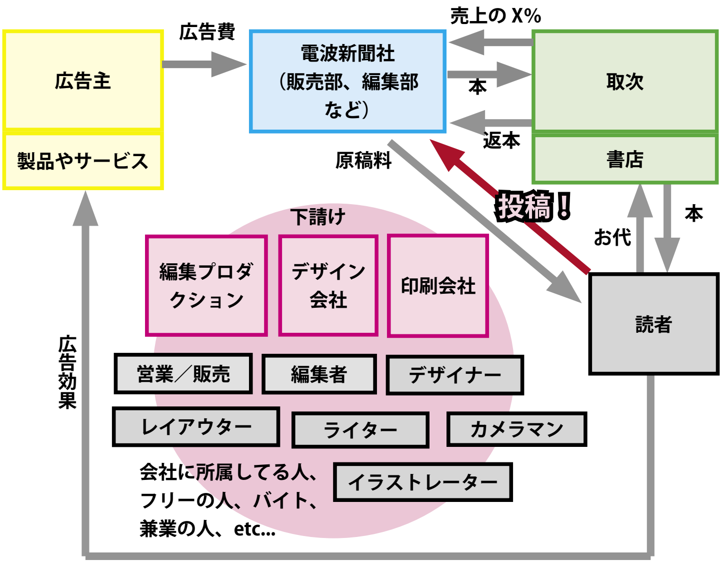
これがベーマガだ！



右の写真はベーマガ 86 年 1 月号の表紙。まず目を引くのは、ゲーム画面を切り貼りした大胆なビジュアル。そして、「50 機種」というパソコンの豊富さだ（それぞれの互換性はほとんどない!?）。これを見るだけでパソコンやゲームの楽しさが伝わってくるはず。

DTP のなかった当時、写真の合成は印刷会社で行っていた（デザイナーが手書きで指示を出す）。職人的な技術が誌面を支えていたのだ。

DTP についてはページ下を参照。

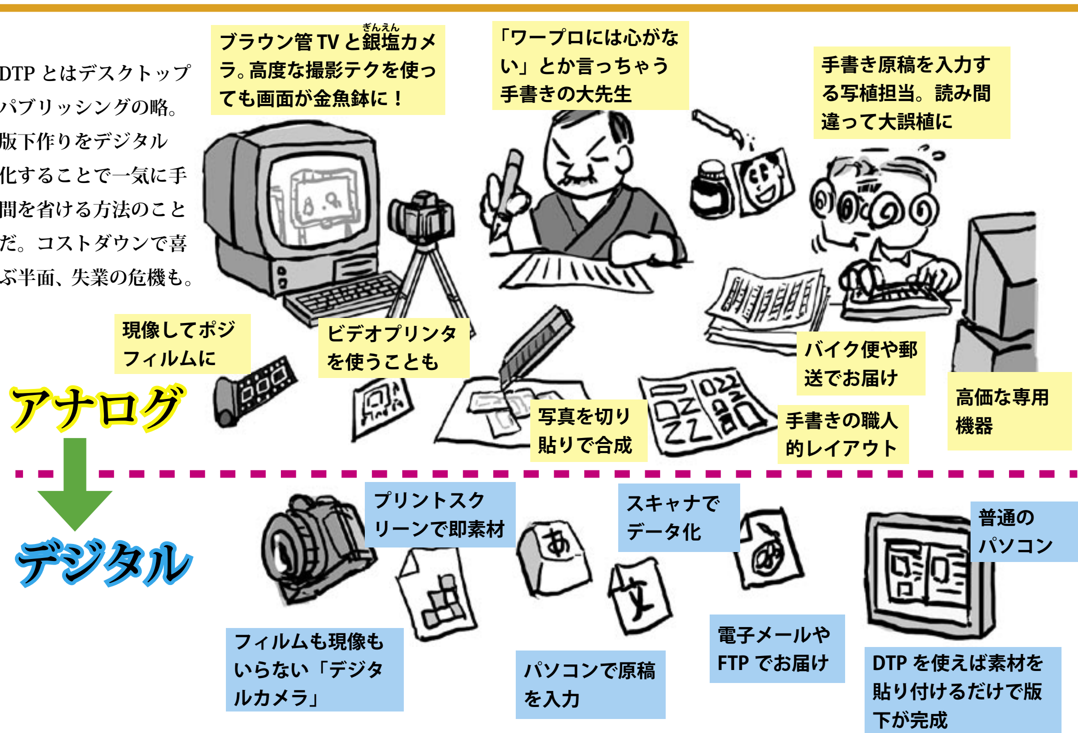


力を合わせて作ってました

数百ページにわたる誌面を作り上げるため、多くの会社とスタッフが一致団結。そして、その中には読者からの「投稿」も含まれる。これがベーマガの大きな特徴だ。投稿プログラムには 1 作品あたり 1 万円の原稿料が支払われた（源泉徴収で 1000 円ほど差し引かれる）。

コラム DTP とは？

DTP とはデスクトップパブリッシングの略。版下作りをデジタル化することで一気に手間を省ける方法のことだ。コストダウンで喜ぶ半面、失業の危機も。



ラ製がオフセット印刷を導入したのは 69 年 6 月号から。ベーマガが DTP を導入したのは 98 年あたり（ページによって時期が違う）。ちなみに、ベーマガの印刷会社といったら奥村印刷のこと。

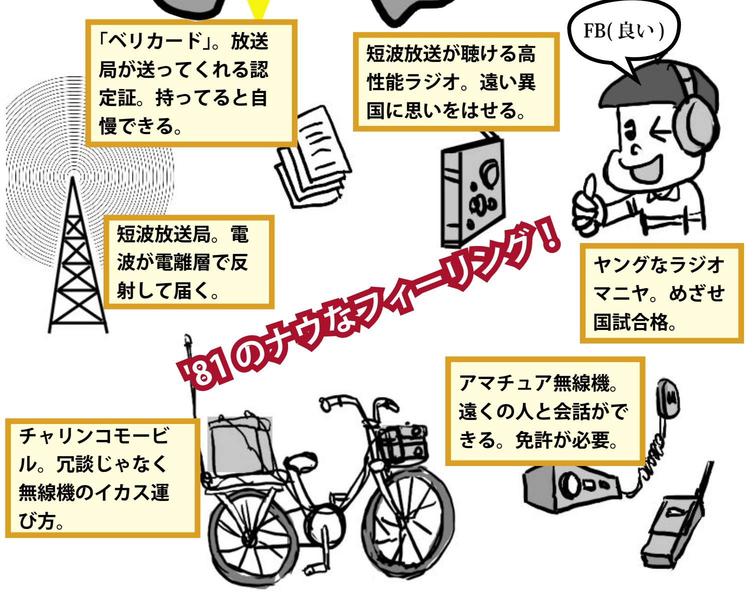
ラジオの製作

すべてはラ製から始まった！



みんなで作る雑誌

電波新聞社の月刊誌「ラジオの製作」……通称「ラ製」。70 年代は BCL（ブロードキャストリスニング）、アマチュア無線、電子工作などの記事が雑誌を支えていた。雑誌のキャッチフレーズは「みんなで作る」。読者からの投稿作品も広く扱っていた。77 年 2 月号に TV ゲーム自作記事を掲載したあたりから、誌面はマイコン色が強まっていく。77 年 6 月号からは糸川誠氏による**『たのしいぼくのマイコン教室』**（元々は TK-80 などのプログラムやコラムを掲載していたが、のちに投稿プログラムコーナーに変貌した）、79 年 7 月号からは丹治氏による**『マイコン・ベーシック教室』**の連載を開始。こうしてベーマガの下地が作られていった。79 年 6 月号、80 年 5 月号、81 年 3 月号にはマイコンの特集記事を掲載。好評を博す。そして、第一次マイコンブームが到来し、81 年 5 月号から遂に**『マイコン BASIC マガジン』**が「ラ製の付録」として誕生する。創刊時のスタッフは社内に 4 名とのこと。



マイコン世界のインフレーション！

ベーマガの見返し部分といえばシャープの広告。MZ、X1、X68000……と日進月歩の進化で読者を楽しませた。あどけないマイコン博士も屈強なラガーマンに変身だ ?!



▲「ラジオの製作」78 年 9 月号より。
シャープの **MZ-40K** の広告。お値段は 24,800 円。

13 年後

メモリ 2048 倍

クロック 8.8 倍

お値段 14.8 倍



▲ベーマガ 92 年 3 月号より。シャープの **X68000 XVI** の見開き広告。お値段は本体のみで 368,000 円。

（マメ知識）「MZ-40K」は組み立てキットとして発売されました。組み立てにかかる時間は 4 ～ 5 時間とのこと。

知られざるラ製付録(ふろく)時代のベーマガ

'81年5月号	創刊号。値段はラ製込みで650円。本誌のアオリ文句は「マイコンなんて恐くない！」。新製品MZ-80B、マイクロマウス大会開催、MP-85製作記など紹介。サンハヤトをサンハトヤと誤植。特集記事ではBASIC言語の基礎知識を紹介した。掲載プログラムはわずか3機種3本。
'81年6月号	マイクロコンピューターショウ'81を紹介。ベーシックマスターレベル3の解説ビデオ紹介記事にドクター・マイコン役の熊倉一雄氏と好井ひとみさん登場。セガが賞金100万円のゲームのアイデア募集。マシン語入門教室を連載開始。
'81年7月号	目次ページのアンケート結果によるとマイコンを持っている読者は28%とのこと。FX-502Pなどプログラム電卓特集。
'81年8月号	工藤社長の「ひとみちゃんのチャレンジBASIC」連載開始。先生役のドクター・ハドソンと生徒役のひとみちゃんがBASICを学ぶというコーナーだ。丹治氏の「マイコングラフィック研究」連載開始。
'81年9月号	月刊マイコンのソフトの広告を掲載（開発はハドソン）。足利市の「マイコンショップ光栄」を紹介。
'81年10月号	文化祭で使えるゲーム＆実用プログラムを特集。マイコンソフトの広告に「開発ハドソン」の文字が。
'81年11月号	目次で「1月号から独立する予定です」という発言をしているが、実際にそうなったのは7月号から。NECの新製品「PC-6001」を特別レポート。
'81年12月号	目次で「一人立ちさせようとガンバッテいます」という発言。松下の新製品「JR-100」紹介。MZ-80K2E登場。
'82年1月号	「ハムにマイコンを活用しよう」特集。「タモリ　マイコンを語る」ではコモドール社のイベントに出演したタモリを小さく紹介。目次の「ひとみちゃんのBASICチャレンジ」がやっと「〜チャレンジBASIC」に訂正。MZ-80用「万引少年ゲーム」掲載。
'82年2月号	最新機種のシンクレア、JR-100、パソピアのプログラムを掲載。新コーナー「CHECKER FLAG」にデバッグ博士こと「Dr.D」と新入編集者の「編さん」が初登場。厳しめのダメ出しを連発。
'82年3月号	工藤社長のアドバイスで投稿プログラムを多めに（15本のプログラムを紹介）。かわりに特集記事がお休み。特別レポート「ぼくのパソコン（アップル II）はしゃべります」を掲載。
'82年4月号	付録なし。かわりに別冊「マイコンBASICマガジン　パソコン・ゲーム大全集」を3月に発売。価格は300円。4万部が完売し増刷したらしい。
'82年5月号	投稿プログラムの応募総数はナンと432通。プログラムチェック担当は影さん。「歩きかたまでゲーム性を帯びてきた」。
'82年6月号	付録なし。かわりに別冊「マイコンBASICマガジン　パソコン・ゲーム大全集 II」を5月発売。33本のプログラム紹介。300円。4万部が完売。



本誌⇑　ふろく⇓



▲ラ製付録時代のベーマガ創刊号、81年5月号。約50ページほどの薄い冊子だが、マイコンへの熱い想いで一杯だ。(表紙はカラーです)

編集部の面々

その昔、ラ製の巻末には「ぼくの声」というコーナーがあり、読者からの投書を掲載していた。担当者の返信には「編」としか書かれてなかったが、73年ごろから自らを「影の声」と名乗り始めた。1ページ中に1つあるかないかというフレーズだったが、「影の声」人気はゆっくりと高まっていく。75年6月号には「影の声の入ったテープ10本」が読者にプレゼントされることもあった。

75年後半には最後に「編集長」が登場してオチになるパターンが加わった。

76年からコーナー名が「ぼくの声・私の声」に変わり、さらに「水虫仮面」「タロベエ」「編集長」がレギュラーとなった。

そして、時代の反映か、ギャグっぽい文体が導入される。このノリはのちのOFコーナーに引き継がれた。

文中では「影の声」は「影」とだけ表記されていたため（文字量の節約か？）、81年ごろの投書ではすでに「影さん」と書かれることが多かった。やがて、ベーマガに進出したさい、「あの有名な影の声」と紹介されていたが、やがて「影」で統一された。

なお、 つぐ美さん登場前のベーマガで活躍していた「みどりさん」もラ製の出身だ（ラ製ではミドリさん）。念のため付け加えておくと、これらのキャラには、すべてモデルとなった人物が実在する。

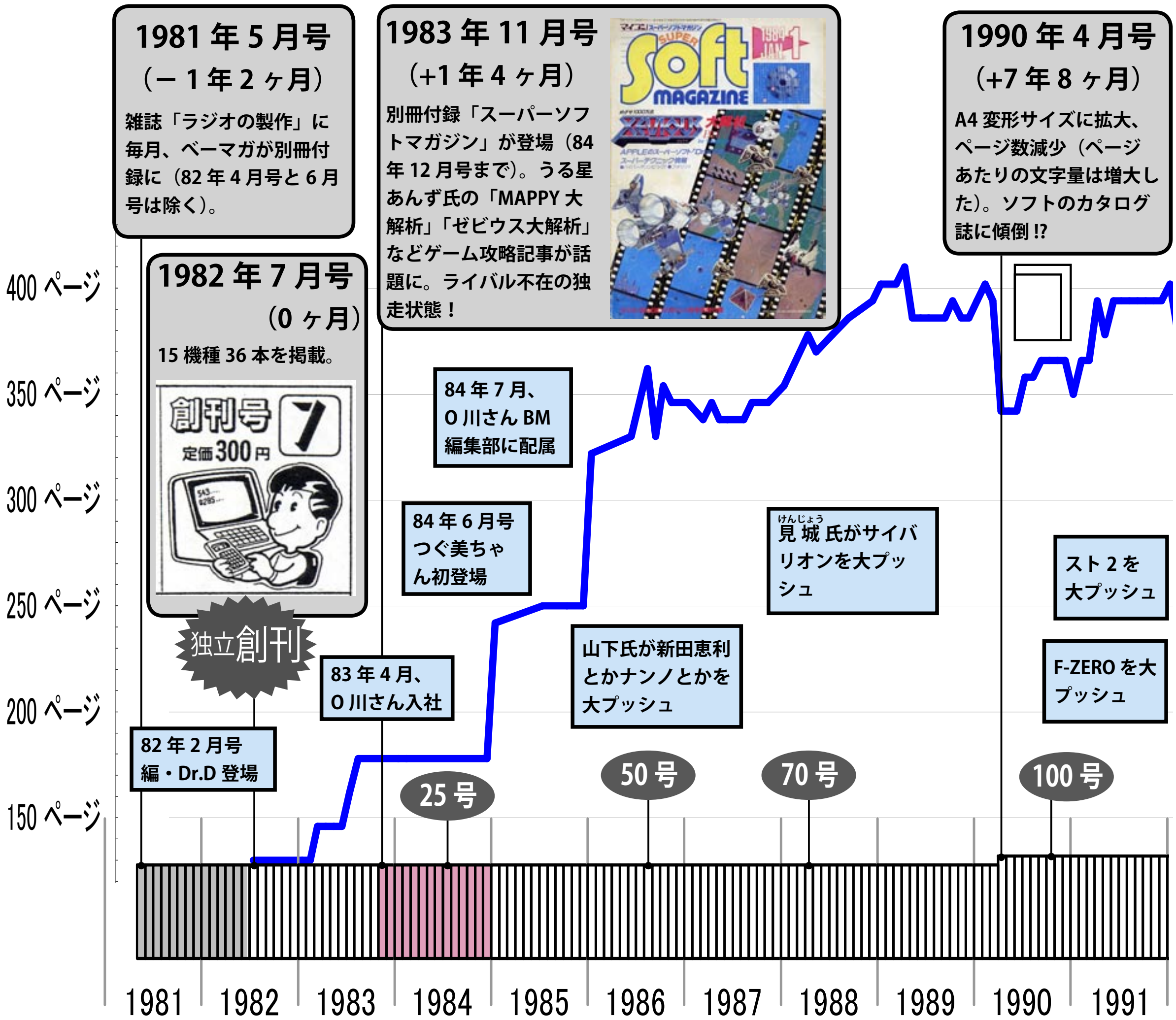


▲独立してやっていけるかテストするため、81年3月と5月に「マイコンBASICマガジン パソコン・ゲーム大全集」（全2冊）を発売。見事完売した。

特別企画　PC ＆ゲームの楽しさを伝え続けた 21 年

ベーマガ興亡史

ベーマガ本誌のページ数（青いグラフ）の変化を年代ごとに振り返ってみよう。富と欲望に彩られた激動の 20 年間（ラ製付録時代を足すと 21 年）がそこにある！



新製品

- マイコンブーム到来！新製品多数登場
- 83 年、任天堂「ファミリーコンピュータ」発売
- 85 年、ジャストシステム「一太郎」発売
- 87 年 3 月、シャープ「X68000」発売
- 88 年、SEGA「メガドライブ」発売
- 91 年、「ストリートファイター II」登場

技術

- メディアといえばカセットテープ、BASIC といえば内蔵 ROM という時代
- フロッピーディスクの普及。BASIC の需要が激減
- パソコン通信によって BBS やメールが利用可能に。当時の業界大手は PC-VAN やニフティサーブ。

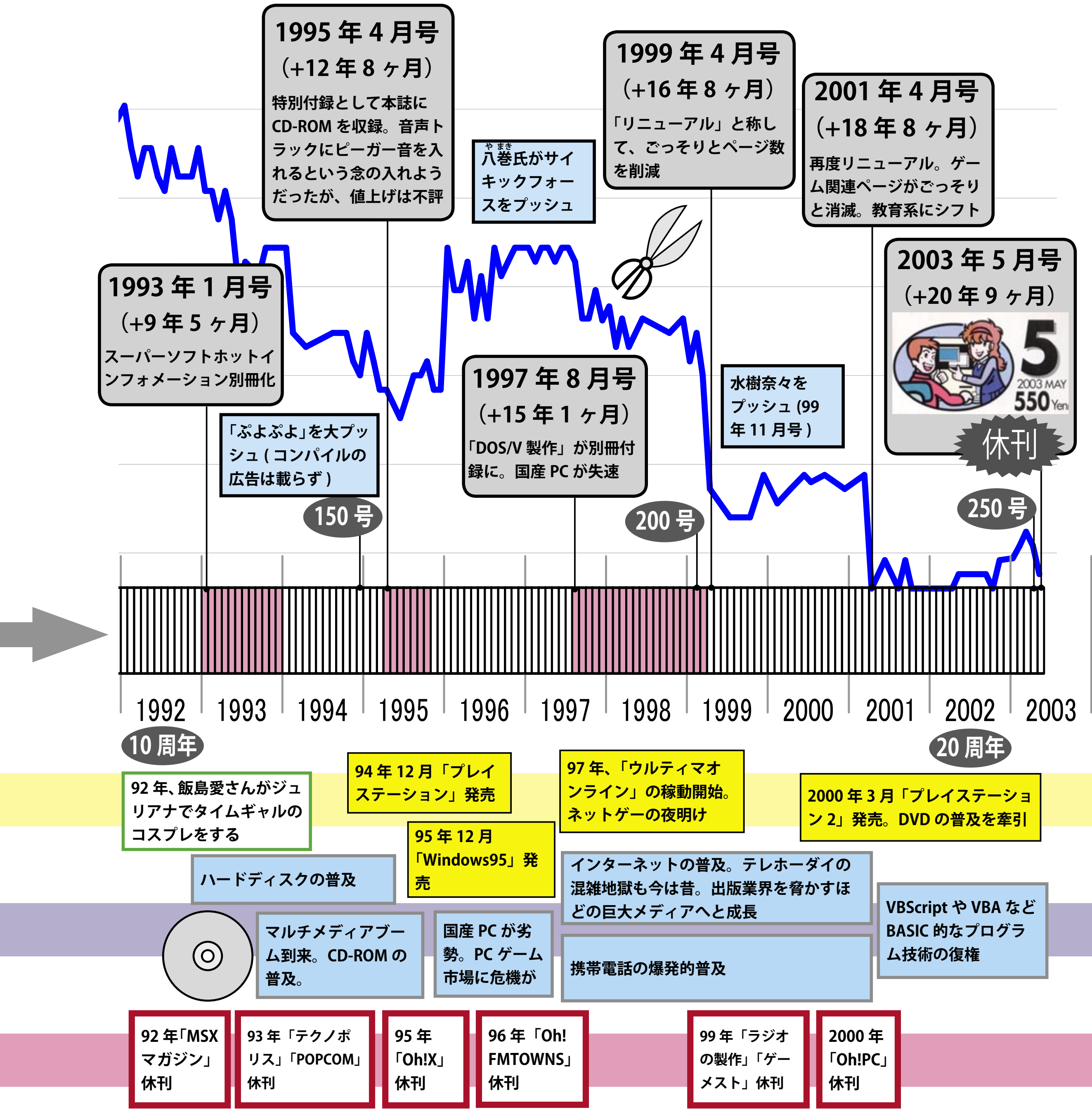
雑誌

- 82 年、「ログイン」「テクノポリス」「Oh!PC」「Oh!MZ」創刊
- 83 年、「POPCOM」「コンプティーク」創刊
- 84 年末「Beep」創刊
- 86 年「ファミコン通信」「ゲーメスト」創刊
- 86 年「PIO」休刊
- 89 年「Beep」休刊

（ちょっと補足）青いグラフで表した本誌のページ数はノンブル（ページ隅に印刷した数）を元に算出しています。ただ、ベーマガではたまにノンブルのミスがあり、そのミスを今回は修正していません。あくまで参考程度にとどめてください。

80 年代初頭、突如巷に巻き起こったマイコンブーム（当時はパソコンをマイコンと呼んだ）。映画やマンガでしか見たことのない「コンピュータ」が自分の家にやってくるという衝撃。各メーカーはビッグビジネスの到来を予感した。TV ではタモリや武田鉄也や工藤夕貴が新製品のパソコンを売り、街にはパソコン専門店が立ち並んだ。新興のソフトハウスが雨後のタケノコのごとく生まれ、ソフトは作っただけ売れるというウハウハな状態。ベーマガはそんな一大バブルの中で誕生した雑誌です。ベーマガの特徴はずばり「**投稿**」。当時のパソコン誌では投稿プログラムの掲載は珍しくありませんでしたが、ベーマガは物量で圧倒していました（最盛期は 50 機種）。募集内容はプログラム以外に、楽曲、イラスト、文章など幅広く、そのスタイルは休刊まで続きます。

もう一つのベーマガの特徴は「**なんでもあり**」。雑誌のテーマはパソコンに留まらず、コンシューマゲームやアーケードゲーム。さらには、電子工作、ロボット、コンピュータミュージック、TTRPG、SF・ファンタジー小説などにも及びました。編集者・ライターが「面白い」と思ったものを積極的に取り上げていく。この姿勢が雑誌を長年継続できた理由ではないでしょうか。



（資料提供）本名吉野 ／ ALL ABOUT ベーマガ
http://www.north-wind.ne.jp/~yoshino/

ベーマガらしさ＝ベーマガイズムとは何か？
その答えとなりそうなトピックをいくつか集めてみた。

ベーマガイズムはドコにいったのか？

生涯現役



▲「ドリマガ」2003 年 4/25 号（2003 年／ソフトバンク パブリッシング）。ベーマガ休刊のニュースを 1 ページで紹介。山下章氏、古代祐三氏、やんま氏らがコメントを寄せている。



▲松島徹氏の最新作「特攻空母ベルーガ」（2007 年）。PC-6001mk2 風仮想マシンで動作するというファン感涙の Windows 用ゲーム。ネットのあちこちで公開中。



▲くりひろし氏の IT 漫画。パソコンレクチャーのテイストを専門書籍でよみがえる。関係ないけど、「アクセス探偵 I H A R A」の主人公（変身前）が○川さんにそっくりだ。

原点回帰



▲「電子工作マガジン」。丹治氏や米持氏が寄稿している。

昔は良かった



▲「みんながコレで燃えた !NEC8 ビットパソコン PC-8001・PC-6001」（2005 年／アスキー）。なにわ氏と Bug 太郎氏のインタビューを顔写真入りで掲載。松島徹氏が「尋ね人」扱いになってる点にも注目。なにわ氏が涙目になってるのは感動してたわけではないそうだ。



▲同人音楽 CD「マイコソ BASIC Magazime」（2005 年／ WOODSOFT）。レトロゲームをリスペクトアレンジした 18+2 曲を収録。コミックマーケット 68 で発表。



◀ベーマガイズム……なのかどうかはわからないが、見城氏が寄稿していた「奇々怪界」の同人誌。

転職の神殿



▲新宿のバー「16SHOTS」。熟練ゲーマーの心のよりどころ

- ベニー松山さんの小説
- 手塚一郎さんの小説
- MMR のイケダ
- 松田薬局
- 見城氏のゲーム
- Xbox360 用インディーズゲーム「まもって騎士（ナイト）」(2010 年)。YK-2 マン登場

ネットの地平線

- 「俺を信じてコレを買え web 版」。スタジオベントスタッフの web サイトで公開中
- ネットの掲示板（2ch とか）
- 「Tech 総研」ベーマガ記事
- nikkei.net「ベーマガ 2.0」発言
- Next BM

ネタ

- 「シテオク」
- 「天使同盟」の「カドマソア」

たとえば、85 年のベーマガに「グラディウス」とか「ドルアーガ」が載っていたとき、当時は「超最新のゲーム」だったわけで、「ベーマガ＝レトロゲーム」というわけではありません。じゃあ、今、超最新ゲームに取り組めばベーマガイズムになるのでしょうか？　ここでは問題提起だけで終わります。

語り継がれるDEMPA（デンパ）クオリティ

電波新聞社の仕事は雑誌のみにあらず。版権を生かしたキャラクターグッズや移植ゲーム、ニーズに答えた周辺機器などなど、あまたの品々を世に送り出していった。素晴らしきサイドビジネスを振り返ってみよう。

怒涛の版権ビジネス

マイコンソフトはベーマガ83年8月号でパックマンなど有名移植ゲームを電撃発表。パチモンが横行していたPCゲーム界で、あえて版権を取るという大英断。ハードを最大限に活かし、本物らしさを追求するブランドが確立された。84年、同社はX1用「ゼビウス」の発売時にオリジナルのジョイスティックを製作。これを機にPC周辺機器を手がけることになる。

版権ビジネスのもう一翼を担ったのが、「ペンタン」によるキャラクターグッズだ。89年までに、メジャーなメーカーをほぼすべて網羅し、数々のグッズを世に送り出した。



▲「XE-1PRO」（88年／マイコンソフト／9,500円）。業務用レバーを搭載したアタリ仕様ジョイスティック。



▲「XE-1AP」（90年／マイコンソフト／13,800円）。時代を先取りしたアナログ式、「カブトガニコントローラ」。対応ソフトが少なすぎた。



▶ベーマガ81年9月号のマイコンソフトの広告。開発はハドソン。



▲「XVGA-1V」（93年／マイコンソフト）。最強をうたったビデオコンバータ。PC-98、X68k、Macなどに対応。

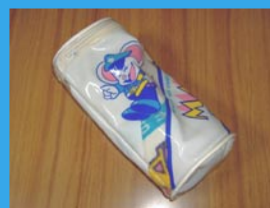


▲PC-6001mk II用「タイニーゼビウス mk II」（84年／マイコンソフト／3,500円）。マップや出現パターンを忠実に再現した名作。

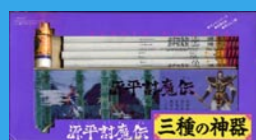


▲X68000用「アフターバーナー」（89年／マイコンソフト／9,200円）。驚異の松島移植。サイバースティックにも対応。

いっぱいありすぎて、紹介しきれません…



▲「マッピーポーチ＆タオル」（1985年／ペンタン／1,800円）。84年のパックマンポーチ＆タオルに続いて登場。



▲「源平討魔伝 三種の神器（じんぎ）」（89年／ペンタン／979円）。



▲「ザ・リターン・オブ・イシター・トレジャーボックスII Bタイプ」（89年／ペンタン／979円）。



▲「おけいこ絵本」（86年／ペンタン／円）。計8種類。コンピュータともゲームとも無関係な異色のアイテム。



▲各種ウォーレット（89年／ペンタン／1,236円）。マジックテープ式のレトロなサイフ。



▲「イース色鉛筆」（89年／ペンタン／1,133円）。12色の色鉛筆。0～7番はRGBに対応。



▲89年10月号の広告より。有名メーカーが大充実。これらは90年初めに消滅した（ファルコム関連を除く）。

ゲームはジャレコの移植やオリジナル（ガンマー5とか）、アンソロジーなど多数あります。ベーマガ83年8月号によると、タイトーとも契約を結んだそうですが、なぜか関連ゲームは出ていません。タイトーの移植といえばニデコ。その昔、コンピュータプラザ・ニデコ（秋葉原にあったショップ）でベーマガのイベントが行われたことがありました。

ベーマガ 28X,000部への解法

～発行部数の謎～

★さぁ～て本当のところ、ベーマガって毎月何万部売れているのですか？（山口県下関市・重長孝之 17 才）……【編：28 万 6 千部発行しています。これも読者のみなさんのおかげです。　影：来月号は全員2冊ずつ買おう！そうすれば57万2千部、3 冊なら 100 万部突破だ？バンザイ！】

（ベーマガ本誌 96 年 5 月号、101 ページの OF より）

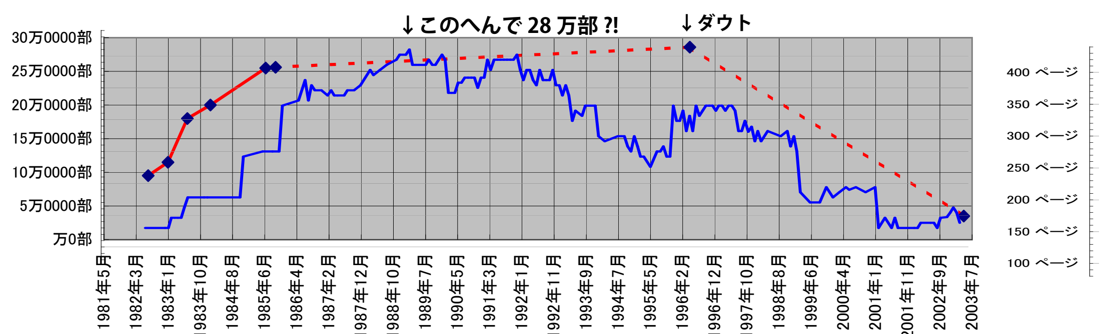
謎の多いベーマガの発行部数ですが、過去に何度か誌面で明かされたことがあります。確認できた最高部数はご覧のとおり **28 万 6 千部！**　しかし、最終号の 2003 年 5 月号の 26 ページには**「ベーマガ史上最高は 28 万 3 千部」**との記述があります（その時期は不明）。前述の「28 万 6 千部」と「28 万 3 千部」……この 3 千部の差は気になります。なんとなく、ここでは 28 万 6 千部を採用したいところですが……。

なお、OF で明言された「28 万 6 千部」ですが、96 年 5 月号という掲載時期を考えると、その数には少々ムリがあります（理由は聞かないで）。となると、28. X 万部を達成したのは、いったい何号になるのでしょうか？　それについては残念ながら資料がありませんので、ここでは**「ページ数と部数は比例する」**という仮説を用いて、予想してみたいと思います。それによると、過去最高のページ数を記録したのは「89 年 4 月号」(410 ページ)、パソコン的にも金融的にもバブルが絶頂の時期です。おそらく、このあたりでベーマガ史上最高の 28. X 万部を達成したのではないでしょうか。なお、あるところの情報によりますと、「公称の発行部数は 2.5 倍まではＯＫ（人によっては 3 倍まで）だった」とのこと。

……じゃあ、ここまでの考察はいったい？！

日付	部数	情報元
1982年7月	9万5000部	2003年5月号
1983年1月	11万5000部	2003年5月号
1983年7月	18万0000部	2003年5月号
1984年2月	20万0000部	2003年5月号
1985年7月	25万5000部	2003年5月号 and 当時のOF
1985年10月	25万6000部	当時のOF
1996年5月	28万6000部	2003年5月号 and 当時のOF
2003年5月	3万5000部	当時の雑誌協会webサイト

▲誌面などで公表された発行部数（最後の部数はうろおぼえ）。



▲赤いグラフはベーマガの発行部数、青いグラフは本誌の全ページ数。両者は比例する関係にある？！

ベーマガの先輩「月刊マイコン」

電波新聞社発行のパソコン誌として、忘れてはいけないのが「月刊マイコン」。同誌が創刊したのはベーマガより 4 年ほど早い 77 年。ちなみに 77 年というと、MZ-80 も PC-8001 もなく、さらに「パソコン」というフレーズも浸透してなかった時代です。

83 年 8 月号の広告によると、月刊マイコンの発行部数は 19 万 5000 部（当時のベーマガは 18 万部）。最盛期は「ACSII」「I/O」「RAM」と肩を並べるほどの人気を誇っていました。そこから 1 年後、ベーマガは 20 万部を達成していますので、おそらくそのあたりで部数が逆転したのではないでしょうか。

同誌は 92 年に「My computer magazine」と名称を変えてリニューアルしましたが、わずか 3 年後の 95 年 4 月号で休刊しています。



▲ 77 年 8 月号、「マイコン」創刊号。月刊になったのは 12 月号から。

（元ネタ解説）題名は 83 年発行のゲームフリークの同人誌「ゼビウス 1000 万点への解法」のパロディ。なお、ベーマガ創刊時の部数は 6 万部だったという証言もある（86 年 8 月号 p301「マイコン BASIC マガジンの歩み」より）。

ニセDr.Dとニセ影のニセパソコン・レクチャー
パソレクを振り返る

by ホネホネくん

☆連載開始の頃はまだ胎児のように小さかった僕としましては、内容が全く理解できず、しかし、その理解できない感じが、さも大人の話に加わってるような感じがして好きで、さも分かっているかのように読みながら、「まだ小学生でこんな高度な趣味持ってる俺ＳＵＧＥＥＥ」などと悦に浸るのが好きでした。☆時は過ぎて 2003 年最終回。これでもう終わりという寂しさを感じつつも、最後の指輪に「ついにあの影さんとつぐ美さんが……！？」と驚いたりしました。ところで話は変わりますが、野沢プロトさんの「機甲竜ワイバーン①」も好評発売中です（一般の本屋さんではお買い求めできません）。☆それではまた次回（？）。



▲会社は健在だ！





＊変質者というと吾妻氏の漫画のキャラが有名。
「ななこ SOS」1 巻の第 6 話などに登場 (81 年)。

Small Basic 用

元祖ステルスゲーム

移植版 万引少年ゲーム

● Matsu



●内容●

ベーマガ 82 年 1 月号掲載の「万引少年ゲーム」をリスペクトしたゲームを Small Basic で作ってみました。別名、「万引少年 2010」です。

●ストーリー●

スーパーストアに籠城(ろうじょう)した万引き少年 A は警官隊に取り囲まれる。一斉に火を吹く銃口。それをストロボ光のように浴びながら万引き少年 A は崩れ落ちる。

あれから 30 年の月日が流れた。

○ブンイレブンを前にして、万引き少年 B がこうつぶやく、

「あいててよかった」。

●入力方法●

このプログラムはマイクロソフトの「Small Basic」で動作します。掲載しているリストを入力してください。「インポート」ボタンを押して、ID を「VGX193-4」と入力すればネットからダウンロードすることもできます。

●遊び方●

キーボードの矢印キー（4 方向）でプレイヤーを動かします。「$」の手前をプレイヤーが通過すると、回収することができます（写真 1）。全部回収すると、終了です。ガードマンに見つかると、その場でゲームオーバーです（写真 2）。

●改造のアドバイス●

「メタルギア」っぽく改造するといいんじゃないでしょうか。

Checker Flag

ニセ Dr.D：ドロボーのゲームなんてけしからん！　そうじゃ、悪党から財宝を奪い返すっていうアレンジを……

ニセ編：それ、90 年 4 月号でやってますね。

ニセ Dr.D：うむ、そうじゃった。

ニセ編：関係ないですが「ストリートファイター 2010」ってゲームがありましたねー。



▲《写真 1》プレイヤーを動かして「$」を集めよう。赤いほうがガードマンです。



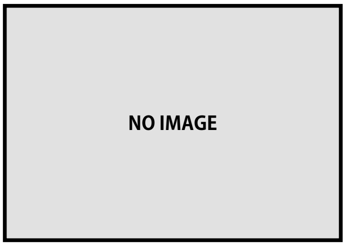
▲《写真 2》ガードマンに見つかったらゲームオーバーだ。何も盗んでなくても捕まるのは仕様です。

（マメ知識）ベーマガの投稿プログラムは、タイトル部分に必ずイラストが添えられていますが、このイラストを創刊時から手掛けていたのが上野さんです（ここでは似せて描かせて頂きました）。ちなみにベーマガ坊やはオダさんという方がデザインしています。

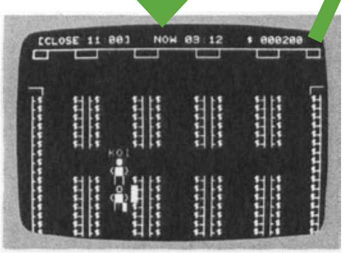
万引少年の華麗(かれい)なる転身



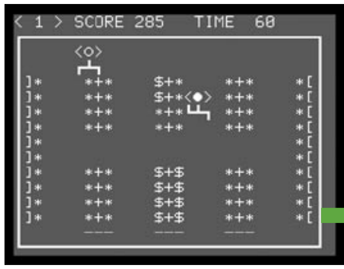
「万引少年ゲーム」の誕生はパソコン黎明期にまでさかのぼる。同ゲームはラ製付録時代に MZ 用のオリジナル版が存在し、ベーマガ創刊号の 82 年 7 月号から既に「移植版」として掲載されている。ただし、このオリジナル版にはさらに元ネタが存在する。さらにさかのぼること約 2 年、雑誌「RAM」の 80 年 2 月号に「本当のオリジナル版」が掲載されている。対応機種は知る人ぞ知るコモドール社の一体型パソコン「PET2001」。「パックマン」の登場に先んじること約 4 ヶ月。国産 PC が本格的に普及してなかった頃からすでにステルスゲームが確立されていたとは。ただ驚くばかりだ。



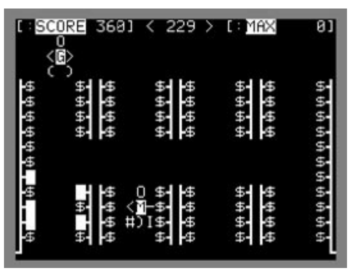
▲ 80 年 2 月号、マイコン雑誌「RAM」に掲載された PET2001 用「万引少年ゲーム」。作者は鈴木宏さん。



▲ラ製付録時代のベーマガ 82 年 1 月号より、MZ-80K2/C/E 用「万引少年ゲーム」。作者は渡辺秀幸さん。夜 8 時まで全部の商品を盗み出すと面クリア。夜 11 時の閉店までに商品を盗み出せないとゲームオーバーになる（24 時間営業じゃなかった）。監視員に見つかってしまうと、交番まで連れていかれて土下座をしながら終了してしまう。

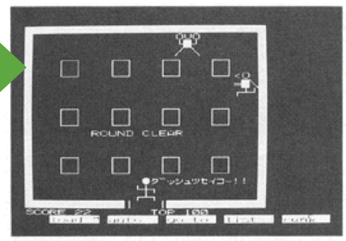


▲ベーマガ 82 年 7 月号より、PC-6001 用「移植版 万引少年ゲーム」。作者は吉田敏博さん。店名を「SUPER STORE」→「7.11」。逮捕シーンを「交番」→「牢屋」にアレンジ。

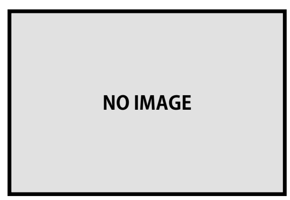


▲高橋はるみ著「PC-6001 はるみのゲーム・ライブラリー」（ナツメ社／ 82 年 8 月）に収録された「まんびき少年ゲーム」。え？ 『はるみ』をしらないの？ 『じょうだん』いっちゃってぇ。うそでしょ？ えー!! ほんとにしらないのぉー！ こわいっ!! もう、はるみ『ぜっこう！』しちゃう……。

▲テキストで描かれた万引少年。その遺伝子は 2 ちゃんねるのアスキーアートにも引き継がれている。



▲ベーマガ 90 年 4 月号より、Dr.D 作の「財宝奪取ゲーム」。教育誌であるベーマガらしく「万引き」をオブラートに包んだシチュエーション。障害物を等間隔に配置されたり、監視キャラが 2 名に増えたりアレンジされている。入店時や逮捕時の演出はない。



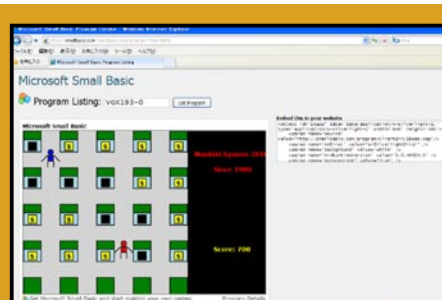
▲ 87 年発売、小島監督の出世作。コナミの MSX2 用「メタルギア」。このゲームの誕生に「万引少年ゲーム」が関わってる……かどうかは定かではない。

Small Basic を動かすには

「Small Basic」の開発環境は専用のサイトで公開されています。URL は次のとおりです。

http://smallbasic.com/

対応機種は Windows XP/Vista/7 です。さらに「.NET Frameworks 3.5」をインストールしている必要があります。さらにこのゲームを Web ブラウザで動かす場合は「Microsoft Silverlight」のインストールが必要です。



「移植版 万引少年ゲーム」はベーマガ 83 年 10 月号に HC-20 用としても掲載されてます。

Small Basic

万引きは犯罪です。









```
'manbiki.sb   for   Small BASIC
'by takuya matsubara

GraphicsWindow.FontSize = 16
GraphicsWindow.Width = 640
GraphicsWindow.height = 48*9
GraphicsWindow.KeyDown = OnKeyDown

GraphicsWindow.BrushColor = "Black"
GraphicsWindow.FillRectangle(48*9, 0, 640-(48*9),48*9)
GraphicsWindow.BrushColor = "Red"
GraphicsWindow.DrawText(440, 50, "Manbiki Syonen
2010")
GraphicsWindow.DrawText(500, 90, "Since 1980")

'player
GraphicsWindow.BrushColor = "Blue"
box = Shapes.AddRectangle(16, 16)
ball = Shapes.AddEllipse(16, 16)
arm1 = Shapes.AddLine(16,0,0,16)
arm2 = Shapes.AddLine(0,0,16,16)
leg1 = Shapes.AddLine(0,0,0,16)
leg2 = Shapes.AddLine(0,0,0,16)

'teki
GraphicsWindow.BrushColor = "Red"
gbox = Shapes.AddRectangle(16, 16)
gball = Shapes.AddEllipse(16, 16)
garm1 = Shapes.AddLine(16,0,0,16)
garm2 = Shapes.AddLine(0,0,16,16)
gleg1 = Shapes.AddLine(0,0,0,16)
gleg2 = Shapes.AddLine(0,0,0,16)
```

図形などを組み合わせてキャラを作成

```
retry:
goldcnt=0

GraphicsWindow.BrushColor = "Black"
GraphicsWindow.FillRectangle(0, 0, 48*9,48*9)
Program.Delay(500)
GraphicsWindow.BrushColor = "LightGray"
GraphicsWindow.FillRectangle(0, 0, 48*9,48*9)

GraphicsWindow.PenColor = "Black"
for y=0 to 48*8 Step 48*2
 For x=0 To 48*8 Step 48*2
  GraphicsWindow.BrushColor = "Green"
  GraphicsWindow.FillRectangle(x, y, 48,48)
  If(y<48*8)then
   GraphicsWindow.BrushColor = "LightBlue"
   GraphicsWindow.FillRectangle(x, y+24, 48,32)
   GraphicsWindow.DrawRectangle(x, y, 48,24)
   GraphicsWindow.BrushColor = "Yellow"
   GraphicsWindow.FillRectangle(x+12, y+28, 24, 24)
   GraphicsWindow.DrawRectangle(x+12, y+28, 24,24)
   GraphicsWindow.BrushColor = "Black"
   GraphicsWindow.DrawText(x+18, y+14+16, "$")
   goldexist[goldcnt]=1
   goldcnt=goldcnt+1
  endif
```

マップ作成

```
   GraphicsWindow.DrawRectangle(x, y, 48,48+8)
  endfor
endfor

tx = 48*1
ty = 48*1
x = 48*7
y = 48*7
score = 0
x1 = 0
y1 = 0
twalkcnt = 0
walkcnt = 0
movepitch = 4
```

Movepitch は移動量
8 にすると、もっとキビキビ動くようになります

```
PrintTeki()
PrintScore()
PrintPlayer()

Sound.PlayMusic("O3 C5 C7 G5")
endcode=0
while(endcode=0)
 If (twalkcnt = 0) then
  'move teki
  dir = Math.GetRandomNumber(4)
  tx1 = 0
  ty1 = 0
  If (dir=1) and (ty>0) Then
   ty1 = -1
  endif
  If (dir=2) and (ty<48*8) Then
   ty1 = 1
  endif
  If (dir=3) and (tx>0) Then
   tx1 = -1
  endif
  If (dir=4) and (tx<48*8) Then
   tx1 = 1
  endif
```

乱数で移動方向（1 ～ 4）を決める

```
  If (Math.Remainder(tx , 48*2)=0) Then
   ty1=0
  endif
  If (Math.Remainder(ty , 48*2)=0) Then
   tx1=0
  endif
```

障害物の判定

```
  twalkcnt = 48
  If (Math.Remainder(x , 48*2)<>0) and (x=tx) then
    endcode=1
  endif
  If (Math.Remainder(y , 48*2)<>0) and (y=ty) then
    endcode=1
  endif
 else
  tx = tx+tx1*movepitch
  ty = ty+ty1*movepitch
  PrintTeki()
  twalkcnt = twalkcnt-movepitch
 endif
```

ガードマンの移動

```
 If (walkcnt =0)Then
```


（マメ知識）ベーマガ 2001 年 9 月～ 10 月号に掲載したクワクボリョウタ氏の「デューパールーパ」。それを含んだ 3 作品が 2003 年の文化庁メディア芸術祭のアート部門の大賞を受賞した。

```
   If (Math.Remainder(y , 48*2)<>0) Then
    If (Math.Remainder(x , 48*2)=0) Then
     i=Math.Round(x/(48*2))+Math.Round((y-48)/(48*2))*5
     if (goldexist[i]=1) then
      goldexist[i]=0
      goldcnt=goldcnt-1
      GraphicsWindow.BrushColor = "Black"
      GraphicsWindow.FillRectangle(x+12, y+28-48, 24, 24)
      Sound.PlayChimes()
      score = score+100
      PrintScore()
      If(goldcnt=0)then
       endcode=2
      endif
     endif
    endif
   endif
  else
   x = x+x1*movepitch
   y = y+y1*movepitch
   PrintPlayer()
   walkcnt = walkcnt-movepitch
  EndIf
  Program.Delay(20)
endwhile
'ending
If(endcode=1)then
  Sound.PlayBellRingAndWait()
  While((Math.Abs(x-tx)>8)Or(Math.Abs(y-ty)>8))
   If(x<tx)Then
    tx = tx-4
   else
    tx = tx+4
   endif
   If(y<ty)Then
    ty = ty-4
   else
    ty = ty+4
   endif
   Program.Delay(20)
   PrintTeki()
  endwhile
  GraphicsWindow.ShowMessage("miss!", "Manbiki")
endif
If(endcode=2)then
  Sound.PlayMusic("O5 C8 D8 E8 F8 G4 O5 C8 D8 E8 F8 G4")
  GraphicsWindow.ShowMessage("Clear!", "Manbiki")
endif
Goto retry

Sub OnKeyDown
  If (walkcnt=0) then
   x1=0
   y1=0
   If (GraphicsWindow.LastKey = "Up") and (y>0) Then
    y1 = -1
   endif
   If (GraphicsWindow.LastKey = "Down") and (y<48*8) Then
    y1 = 1
```

＄をゲット

プレイヤーの移動

ガードマンに見つかった演出

← キー入力イベント

```
   endif
   If (GraphicsWindow.LastKey = "Left") and (x>0) Then
    x1 = -1
   endif
   If (GraphicsWindow.LastKey = "Right") and (x<48*8) Then
    x1 = 1
   endif
   If (Math.Remainder(x , 48*2)=0) Then
    y1=0
   endif
   If (Math.Remainder(y , 48*2)=0) Then
    x1=0
   endif
   walkcnt = 48
  endif
EndSub

Sub PrintScore
  GraphicsWindow.BrushColor = "Black"
  GraphicsWindow.FillRectangle(500, 300, 150, 20)
  GraphicsWindow.BrushColor = "Yellow"
  GraphicsWindow.DrawText(500, 300, "Score: " + score)
EndSub

Sub PrintPlayer
  Shapes.Move(ball, x+16, y)
  Shapes.Move(box, x+16, y+16)
  Shapes.Move(arm1, x, y+16)
  Shapes.Move(arm2, x+32, y+16)
  Shapes.Move(leg1, x+16, y+32)
  Shapes.Move(leg2, x+32, y+32)
EndSub

Sub PrintTeki
  Shapes.Move(gball, tx+16, ty)
  Shapes.Move(gbox, tx+16, ty+16)
  Shapes.Move(garm1, tx, ty+16)
  Shapes.Move(garm2, tx+32, ty+16)
  Shapes.Move(gleg1, tx+16, ty+32)
  Shapes.Move(gleg2, tx+32, ty+32)
EndSub
```

障害物の判定

投稿者列伝

ベーマガの投稿者というと、80 年代前半では森巧尚氏や高橋はるみさんが有名ですね。個人的に印象深いのは、やっぱり Bug 太郎氏でしょうか。年季の入った PC をマシン語＆キャラクタ画面でゴリゴリ動かすという方法論には圧倒されました。ベーマガ 90 年 10 月号に掲載された「Full-Fire」は「みんながコレで燃えた！NEC8 ビットパソコン PC-8001・PC-6001」（アスキー）にも収録されています。これらの方々は投稿者から始まり、ベーマガ誌上で連載コーナーを持つに至っています。あと、某所からは「JR-100 の田辺さんを取り上げるべき」とのアドバイスを頂きました。

（マメ知識）2002 年 10 月 12 日放送の TV 番組「テレバイダー（MXTV）」で「マイコン」を抜かして「ベーシックマガジン」とだけ誌名が紹介された。さらにスカパーの「レゴの烙印（MONDO21）」という番組でも「ベーシックマガジン」とだけ放送。1 年分の雑誌を提供していたのだが「マイコン」の文字が目に入らなかったらしい。

OK

ゲーム作りの過去と現在

はじめに BASIC ありき

80 年代のパソコンは「電源を入れたら即、BASIC」だった。NEC や MSX のパソコンには Microsoft の BASIC インタプリタが搭載され、ビルゲイツさんがウハウハになり始めたのは、この頃からである。一方、省メモリと速度を求めたユーザーはマシン語（アセンブル言語）を使いこなした。やがて、パソコンが複雑化し、DOS が普及すると、プログラムが「作る」ものから「買う」ものになる。当時、処理速度が遅く、構造化に対応していない BASIC は「ダサい言語」の烙印を押されてしまう（なぜか QuickBASIC は流行らなかった）。C 言語がプログラミングの主流に移ってしまった中でも、ベーマガは BASIC のプログラムを掲載し続けたのだった。

今でも触れる BASIC

- 「X-BASIC」（X68k エミュレータで動作可能）
- 「Visual BASIC」（6.0 の後は .NET 化。～ Express は無償公開）
- 「N88 互換 BASIC」（Windows 用フリーソフト）
- 「十進 Basic」（Windows で動作するフリーの BASIC）
- 「99 Basic」（Windows で動作するフリーの BASIC）
- 「JIS BASIC」（JIS 規格の BASIC。センター試験に登場）
- 「Tiny BASIC」（Windows 用、フリーの BASIC）

- 「Small Basic」（MS の生徒向け BASIC 言語。BASIC と言いつつ、実際は .NET）

テープの時代



▲ PC-6001mkII 用「応用プログラム集」（NEC）。BASIC が ROM に内蔵されていた時代。主な媒体はカセットテープ。音楽用テープは信頼性が悪く、パソコン用を使うのがオススメ。テープはロード時間が長いのがネックで、ピーガー音を聞きながら 15 分耐え忍ぶなんてこともザラだった。

フロッピー登場



▲ X1 turbo Z 用システムディスク「CZ-8FB03」（シャープ&ハドソンソフト）。当時、「システムディスク」といえば、BASIC のこと。破損すると再起不能になるので、ブランクディスクにコピーしてから使う。87 年当時、ブランドものの 2HD は 1 枚 300 円。

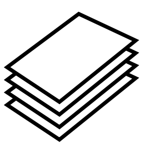
HDD の普及



▲ X68000 用「C コンパイラ PRO-68K」（シャープ&ハドソンソフト）。ついに C 言語がプログラミングの主流に。インストール先はフロッピーかハードディスクドライブ（HDD）の 2 種類を選択可能。93 年当時、100MB の HDD は SCSI ボード込みで約 6 万円。

ライトユーザー向け

古くは「ピンボール・コンストラクション」やファミコン版の「ロードランナー」。ゲームをお手軽にデザインしたい要求は昔からありました。



▲「HyperCard」（1987 年？／アップル）。その昔、Macintosh を買うと標準で付いてきたカード型データベース&プログラミング環境。野暮ったいけど、時代の先端を突っ走っていたという不思議ツール。



▲「Klik&Play」（1996 年／富士通）。クリックだけゲームが作れるというツール。ベーマガでも 97 年ごろに連載開始。写真はベーマガ 98 年 2 月号のやまかん氏の記事より。



▲「絵描衛門」（1991 年／アテナ）。ファミコンでオリジナルシューティングを作れるというツール。のちに「デザエモン」シリーズへと発展する。

ベーマガでは 96 年 6 月号に「デザエモン +」が小さく紹介されてる。



▲「ツクール」シリーズ（92 年～／アスキー・エンターブレイン）。DOS の時代からたくさん出ているゲーム作成ツール。

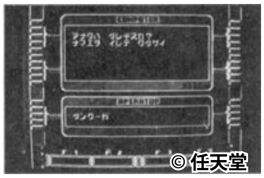
ベーマガ 2000 年 12 月号では「RPG ツクール 2000」を使って著作権的にアウトっぽい「アフターバーナー」のパロディ作品を掲載した。写真は同記事より。

（マメ知識）マイコンを持っていない人を「ナイコン」という。このフレーズはすでに 83 年の OF で見つけることができた。82 年のラ製には見当たらないので、その中間あたりの時期に誕生したのではなかろうか？

ゲーム機でゲーム作り


©NEC ホームエレクトロニクス

▲「PC-FXGA」(96 年／ NEC ホームエレクトロニクス／ 48,000 円)。次世代ゲーム機の異端児、PC-FX 用の開発キット。その路線はイメージキャラの「ロルフィーちゃん」が示すとおり。
97 年ごろベーマガで大きく取り上げられた。


© 任天堂

▲「ファミリーベーシック V3」(85 年／任天堂／ 9,800 円)。メモリはたった 4K バイト。だが BG やスプライトにも対応。投稿作品は当たり前のようにマシン語が使われていた。
写真はベーマガ 86 年 1 月号より。断空我氏が連載を担当。



▲「ネットやろうぜ」(SCEI ／ 96 年／ 12 万円)。初代プレステのゲームが作れるという公式の開発キット。黒プレステにケーブルやライトウェーブなどが同梱。インターネット連動の運営は時代を先取りしていたが、シリアル通信のクロス開発はあまりにもダルすぎた。



© 徳間書店インターメディア

▲「でべろ BOX」(96 年／徳間書店インターメディア／ 10,000 円。PC エンジンの末期に登場した合法的開発環境。別売りの「でべろスターターキット BASIC 編」が 5,000 円。
写真は「でべろ（Develo）マガジン　Vol.1」巻末の広告より。



© アスキー

▲「GAME BASIC for SEGA SATURN」(98 年／アスキー／ 12,800 円)。SEGA サターン用プログラム開発環境。ポリゴンやスプライトにも対応している点が強み。
写真はベーマガ 99 年 5 月号より。



© アートディンク

▲「BASIC STUDIO パワフルゲーム工房」(2001 年／アートディンク／ 10,290 円)。プレステ 2 用で BASIC プログラムが組めるツール。付録のマンガは「こんにちはマイコン」を意識したもの。
写真はベーマガ 2001 年 8 月号表紙。やまかん氏が連載担当。



▲「PIECE（ピース）」(2000 年／アクアプラス／ 9,800 円)。モノクロ液晶という割り切ったスペック。開発ツールを標準で添付するなど、自活していくことが絶対条件となっていた携帯ゲーム機。
ベーマガでは、まかべ氏が連載担当。関連書籍が 2 冊発売された。



▲「ワンダーウィッチ」(2000 年／キュート／ 17,800 円)。ワンダースワン用の開発キット。ソフトウェアコンテストのグランプリ作品「ジャッジメントシルバーソード」は市販品を圧倒する出来でファンをうならせた。ワンダースワン本体は 2003 年に販売終了。
ベーマガでは 2000 年後半から連載。

そして、ベーマガなき**現在**

時代はよりオープンな方向に。

プログラム言語や開発ツールがフリーで公開され、ソース込みのプログラムの配布も珍しくなくなった。10 万円近い値段だった「Visual Studio」が今ではネットからタダで落とせるようになったりと、よりプログラマにやさしい世界が訪れている。

しかし、ホビープログラマーの活躍の場は、現在はネットのみ。プラットフォームもパソコン上しか見出せなくなっているのではないだろうか。そもそもホビーでプログラムというジャンルが成り立つのかどうかも怪しい状態だ。

かってプログラムリストを喜んで打ち込んでいた少年たちは今いずこ。「ベーマガ世代」は便利な言葉として一人歩きを始めている。



▲「メイド・イン・俺」(2009 年／任天堂)。最長で 8 秒のミニゲームが自作できる DSi 用ソフト。Wii でも実行可能。

NO IMAGE

▲「Microsoft XNA」(200X 年／マイクロソフト)。Windows と XBOX 360 などのゲーム開発キットがなんと無料。



◀「HSP」(1997 年～／ ONION software)。3DCG からネットまでなんでもこい。古き良き BASIC のリスペクトも垣間見れるプログラミングツール。
ベーマガでは 2002 年に連載記事が掲載された。

ベーマガで主に自作系の記事を担当したテクニカルライターの丹治佐一(たんじさいち).氏。プログラミング、製品レビュー、電子工作など、幅広いフィールドワークの一端をご紹介しよう。

Tanji Saichi.

丹治佐一.

自作一筋三十X年！

ダイジェスト



1979

秋葉原のショップで声をかけられたのを機にライターとしてデビューする。ラ製79年6月号の特集記事「マイコン徹底研究」でBASIC言語を紹介。続く7月号では「マイコンベーシック教室」を連載開始（長期連載となった）。8月号では「ミニミニルーレット」の工作記事を掲載……と大活躍。

1981

ベーマガには独立創刊前から参加。担当記事は主にプログラム関連や新機種の紹介など多数。Macやファミコンやゲーム基板などハードウェアも幅広く扱った。

1985

三才ブックスの「バックアップ活用テクニック2」にてファミコンROMカセットの吸出し機「タコ吸い」を発表。一大ムーブメントを巻き起こす。その後、メーカーはカセット側にプロテクトを施すが、翌年のパート4で、さらにその対策方法を発表した。

```
240 '================================
250 '  Famicom ROM Read Program
260 '   Copyright 1985.8.13
270 '    by Saichi-Tanji
280 '================================
```

1994

TVのバラエティー番組「名門・パーフリン大学日本校」にGPSの専門家としてゲスト出演（93年11月15日と29日に放送）。まる一日ロケを行って、映っていたのは各話10分ほど。撮影時のエピソードは「ラジオの製作」94年1月号で詳しく語られている。

2008

「電子工作マガジン」に製作記事を発表したさいに著者名を「丹治佐一」から「丹治佐一.」に変更（末尾に点を追加した）。

無線ファンの殿堂 エックスワン X1

丹治氏がスカウトされたショップというのは、秋葉原のニューカクタビルにあった角田無線電機の「X1（エックスワン）」のこと（76年12月オープン）。ベーマガ89年3月号の「山下先生イベント報告」にも登場するなどイベント会場としても有名だ。79年当時、5階には東芝のマイコンショップ「マイコンセブン」があり、「EX-80」などを触ることができた。現在のニューカクタビルには、ソフマップのMac関連ショップが収まっている。

主な著書

（注）もっと一杯あります。



▲「マイコンBASIC講座3 プログラムマスター編」（83年／電波新聞社）



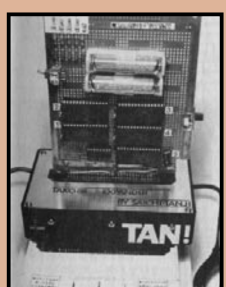
▲「ファミコン改造マニュアル Vol.2」（88年／三才ブックス）



▲「パソコンを動かす本」（89年／電波新聞社）

TAN! マークを探せ！

丹治氏の作品というと、その特徴は「デザイン性の高さ」。ケース表面には必ずと言っていいほど、転写シートを使ったレタリングと作者名の「TAN!」マークが添えられている。



▲「バックアップ活用テクニック3」より（86年）。「タコの吸い出しエキスパンダ」。



◀「ラジオの製作 たのしい電子工作 No.4」より（94年）。LCDディスプレイユニット。



▲「DOS/V製作VII」より（2000年）。「DOS/V I/Oベイユニット」。



▲「電子工作マガジンNo.1」より（2008年）。「iモニター」。

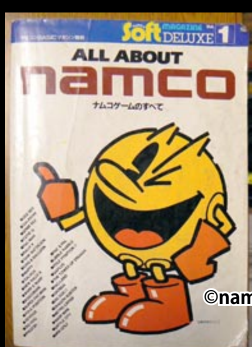
（マメ知識）丹治氏の所有するiPadにも「TAN!」マークが付いてました。

アーケードゲームがゲームの王様だった時代

社会現象となった78年の「スペースインベーダー」を機にゲームセンターは娯楽の震源地となった。83年、「ゼビウス」の人気に即発され、同人誌「ゼビウス1000万点への解法」（うる星あんずさんらが書き、田尻さんが売った）が大ヒット。そして、この手法を取り入れたのが､「スーパーソフトマガジン」の「大解析」シリーズだ。ゲーム中のキャラクタのドット絵やマップ、果ては楽譜まで掲載する徹底ぶりがファンの心をつかむ。元々はマイコンソフトの移植ゲームを盛り上げるために存在した企画だったはずだが……動いた歯車は止まらない。ベーマガは古今東西のゲームをくまなく取り上げ始め、「ゲーム情報誌」という色彩を帯びていくことになる。

それから月日は流れ、パソコンゲーム市場は衰退。さらにはアーケードゲームもかっての勢いを失って、コンシューマゲームの天下がやってくる。今ではアーケードのゲームもMSXのゲームもWiiのバーチャルコンソールで遊べます。

CONTENTS ULTRA Soft CORNER



▲85年発売、「ALL ABOUT NAMCO（ナムコゲームのすべて）」。全収録数30タイトル、総ページ数440pの超大作。



▲オリジナル版「ALL ABOUT NAMCO」より。権利的な問題で、楽譜のページは復刻版で削られている。

「ハイスコアを競う」という文化

ベーマガに連載されていた「チャレンジ！ハイスコア！」。北海道から九州まで全国のゲームセンターの最高得点を算出し、そこからさらに全国一のスコアラーを集計・掲載するというコーナーだった。ゲーマーにとって「点数」がステータスになり得た時代だったのだ。



アーケードゲームへの憧れ（あこが）

ハード的にもソフト的にも常に先を進んでいたアーケードゲーム。パソコンゲームはそれに追従すべくしのぎを削っていた。



▲「インテリジェントコントローラ CZ-8NJ2」（89年／シャープ／23,800円）。“アフターバーナーを遊ぶために買う”というバブリーさ。



▲X68k付属の「グラディウス」。オリジナルの質をパソコンで再現できると証明した歴史的作品（87年）。開発はSPS。

（マメ知識）X1版パックマンの作者Yomoda氏によると、それを作ったときは大学1年生だったとのこと。なお、同時発売のFM-7版はオリジナルと違って迷路が90度横に傾いていた。MZ-700版、MZ-1500版、PC8001mkII版、PC-8001mkIISR版、PC-8801版、PC-8801mkIISR版、MZ-2500版、MZ-2200版、MZ-2500版も横に傾いていた。

スクープ

デンパレーベルのプロジェクトをキャッチ

「つぐ美ちゃん国民的アイドル化計画」が動きだす





つぐ美ちゃんのプロフィールだ!

＊いいかげんに書いたので本気にしないように

ベーマガ史上、最強のヒロインといえば、文句なしに「つぐ美ちゃん」だろう。つぐ美ちゃんの初登場は84年6月号から。当初はOFコーナーだけの存在だったが、「Dr.Dとつぐ美のプログラムクッキング」などから露出を増やし、やがて85年から始まった、くりひろし氏による「パソコンレクチャー」シリーズで不動の地位を得る。当初、つぐ美ちゃんは最後のコマに登場するだけだったが、シリーズが進むにつれ主役に昇格。動きも激しさを増し、スピニングバードキックを繰り出すまでに至った。

つぐ美ちゃん大集合



▲84年10月号より。FUSAN・フーさん（寺町電人（てらまちでんと）さん）による投稿イラスト。まだ外見が固まってなかった頃のつぐ美ちゃん。寺町さんはその後、電波新聞社でアルバイトをご経験。現在は超有名サイト「クラシックビデオゲームステーション　オデッセイ」の管理人を務める。



▲85年8月発売、「B.M.Deluxe VII」表紙より。くりひろし氏によるつぐ美ちゃん。当時としては極めて珍しいCGイラストだ。同時期にパソレクが連載開始、カチューシャ付きのつぐ美ちゃん像が確立される。連載は休刊まで17年間続いた。



▲86年3月号より。齋藤（斉藤）久典氏による投稿イラスト。齋藤氏のイラストはこの後、ベーマガの表紙（88年）や別冊などを飾った。現在、「スタジオ最前線」のグラフィッカーとしてご活躍中。



▲クラシックビデオゲームステーション　オデッセイ
http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/
（写真は2010年現在のトップページ）



▲ベーマガ2003年5月号の表紙。右下のイラストは公式サイトで配布された。



▲89年発売、「X1プログラム大全集III」。

（元ネタ解説）93年2月号掲載のニュース「ウインビー国民的アイドル化計画」。コナミ・レーベルの5周年記念企画。同年2月にはウインビーが演奏したという設定で矩形波倶楽部のCDが発売された。パステルちゃん……って誰?!

伝説のイラストレーター&ゲームデザイナー&薬剤師

True Matsuda Story

トゥルーマツダストーリー

ベーマガや月刊マイコンの誌面で、ひときわ多彩な活躍を見せたイラストレーターが松田浩（松田浩二）さんだ。グラフィッカー、ゲームデザイナーとしても活躍してきた、その偉大な業績を振り返ってみよう。

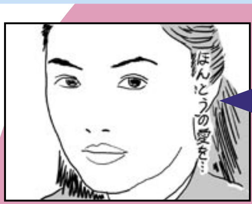


◀ベーマガ89年1月号掲載のスペハリの広告（NECアベニュー）。よく見ると最下段にスタッフの集合写真が……。



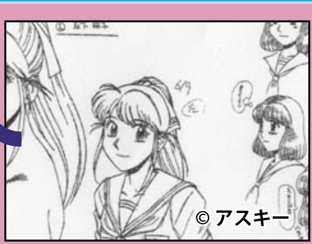
▲月刊「マイコン」にて4コマ漫画やイラストを担当（86年5月号の広告より）。

ベーマガ誌上ではプログラムが組めるという特技を生かして、「松田浩のキャラクタ・ダンシング」を連載（85年1月〜86年1月）。



イメージガール

▲「トゥルーラブストーリー」で主題歌とTVCMを担当した仲間由紀恵さん。のちに紅白の司会をするほどにブレイク。



◀「トゥルーラブストーリー2オフィシャルガイドブック」（アスキー）より

▲「トゥルーラブストーリー」（96年／アスキー）、「トゥルーラブストーリー2」（99年／アスキー）、「トゥルーラブストーリー3」（2001年／エンターブレイン）で松田氏はキャラクターデザインを担当。独自の美少女キャラでギャルゲー界に殴り込み！

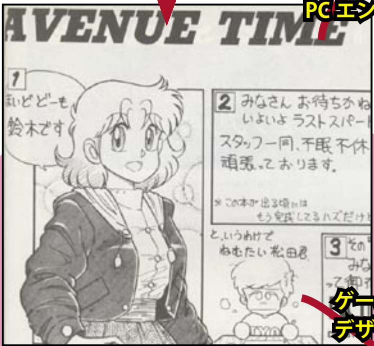
ファンディスクではポケステ用のスクリプト作成も担当。

絵が似てる？



タベター行
ゲーム業界へ進出！

PCエンジン



▲93年、ハッカーインターナショナルのPCエンジン用ゲーム「CD麻雀 美少女中心派」にて、ディレクターとキャラクターデザイン等を担当。当時流行した「スーパーリアル麻雀」をリスペクト?!

麻雀つながり



モバイル大好き

▲2003年、電波新聞社の書籍「PIECEハンドブックVol.2」に収録された麻雀ゲーム「じゃんぴーす」のグラフィックを担当。「PIECEでGAMEなお絵かき講座」も執筆。

ゲームデザイナー



▲NECアベニューでグラフィッカーとしてご活躍。ベーマガ89年7月号からSHHI*に漫画を掲載。作中に月刊マイコンで活躍してた鈴木富美子（ふみこ）さんが富美（ふみ）として登場。PCエンジン用のゲーム「サイドアーム」「スーパーダライアス」「ヘルファイアーS」などを紹介した。オリジナル作品の「スプラッシュレイク」ではキャラクターデザインを担当した。

*ベーマガの巻末にあるメーカーの広報ページ。

▲ファミコン用「魔法のプリンセスミンキーモモ-リメンバードリーム-」（92年／ユタカ）、PCエンジン用「愛・超兄貴」（95年／NCS）、スーファミ用「超兄貴 爆烈乱闘篇」（95年／NCS）ではゲームデザインとグラフィックを担当。レア作品や異色作を多数手がけた。

そして現在



◀松田薬局本店のサトちゃんムーバー。後ろのイラストは松田氏が描いたもの。

（秘）

電波&JC2つながり

（解説）松田薬局の本店は（東京都江東区）大島駅から徒歩2分くらいの場所にあります。この他、松田薬局は西大島店と扇橋店があり、計3店です。

パソコンソフト

対応機種
PC-667788 mkII (X1-D を除く)
（ディスク版・テープ版）



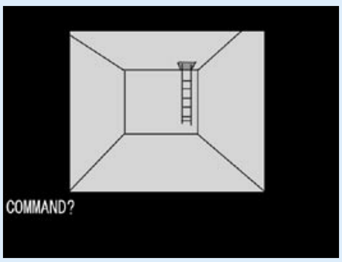
by ハズサンソフト

デナイゼニワールド

チャレンジ！アキラヤマシタ

ゲームライター界のカリスマ

「P.S. 私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!」のキメ台詞でおなじみの超有名ゲーム系ライター、それが山下章（あきら）氏だ。山下氏の特徴をあえて挙げるとすれば、「ゲーム愛」あふれる誌面作りだろうか。データをひらすら列挙する。開発者にインタビューをする。ドキュメント調に語る。こうした方法論は現在発売中の「解体真書」シリーズや「アルティマニア」シリーズに受け継がれている。このコーナーでは彼の偉大な足跡を振り返ってみよう。



ベーマガ 84 年 2 月号から「チャレンジアドベンチャーゲーム」を連載開始（一回目の紹介ゲームはマイクロキャビンの「ドリームランド」）。その後、教えて君向けの「レスキュー AVG」やネタ投稿コーナー「読者の闘技場」を開始……いずれも大好評！



85 年、電波新聞社じゃない別の会社から「アドベンチャーゲーム必勝本　君も冒険王になれる!!」を発売。本は大ヒットしたけど、印税方式じゃなかったので、大損しちゃったんだ……びっくりくりくりひろし！
（参考文献：ユーズドゲームズ総集編）



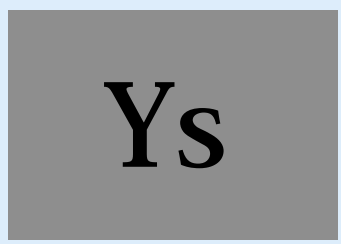
85 年、フジテレビの TV 番組「クイズ！ドレミファ・ドン！」に出演したんだ。1 月 13 日の放送では優勝。2 月 17 日のグランドチャンピオン大会ではナンと史上最高得点を獲得。第 61 代グランドチャンピオンに。問題にタンジ間に答えるヨ。



85 年末、「チャレンジ!! パソコンアドベンチャーゲーム」（2,000 円）発売。89 年までにシリーズ全 5 冊と「レスキュー！～」が 1 冊発売されたヨ。圧倒的な情報量で他を圧倒して大ヒット！うれぴー！むねぴー！



86 年、シャープ提供の TV 番組「パソコンサンデー」にレギュラー出演することになったんだ！　X1 や X68000 の最新ゲームを紹介するお兄さんとして大活躍。当時、ひと月で 5000 通もの手紙がベーマガ編集部に届いていたヨ（86 年 5 月号より）。



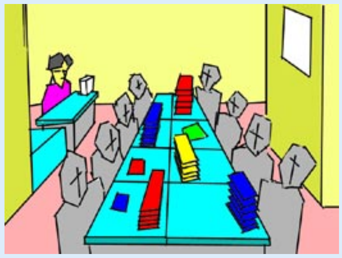
87 年、ファルコムのパソコンゲーム「イース」発売。そのライナーノーツ（しおりみたいなモノ）を担当。ボクの肩書きはモチロン「ゲーム評論家」だネ。
関係ないけど、ジャンプばかりじゃなくて、ヤンマガも読もうかなぁ。

今回もアドベンチャー・ファンの楽しみをうばわないためにと、作者の松部さんが「マツベエ・シール」をはってくれました。喜んでください……？

《元ネタ解説》ダミー画像を並べて「チャレンジ・アドベンチャーゲーム」をリスペクトしてみました。アカンベーしているイラストはデゼニランドなどに登場した「タケベエ・シール」のパロディ。別バージョンに「ハドソン企画室の鈴木氏」もある。



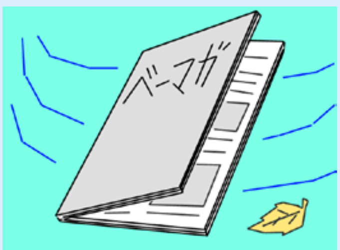
88年からはゲームを深く考察する「ホンキでPlay ホンネでReview!!」を連載開始。新境地を切り開いたぜ！ ヤッタネ！（連載の内容は書籍「電脳遊戯考」に）さらに、ドラクエIVを予想するためにスペインに行って、斬新なコメントもゆうぞう。



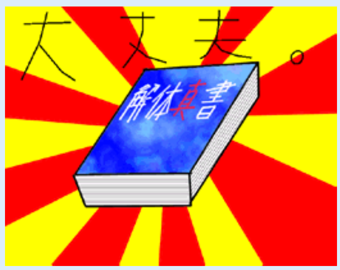
89年、ベーマガライターたちが集まって、有限会社「スタジオベントスタッフ」という編集プロダクションを作ったんだ！（97年には株式会社に）。これでユーユー自適。真実イチロウにがんばるゾ。



91～92年、X68000のコンテスト「第1回X68000芸術祭」の企画と運営を担当したヨ。全国大会では22作品を発表。ナンと2890人ものお客さんが来場し、大好評だったヨ。「第2回～」は無かったけどネ。（作品の一部は書籍「ザ・ワールド・オブX68000」全2冊に収録）



ベーマガ96年6月号から、「パソコンゲームに思いを馳せて」を連載開始。85年以前のPCゲーム界を振り返るという野心的な試みだったけど、他の仕事が忙しくって、7回以降から不定期連載に（全10回掲載）。お詫びにユーズドゲームズを献上したいなぁ。



97年、超大作RPG「ファイナルファンタジーVII」を完全網羅した攻略本「ファイナルファンタジーVII解体真書ザ・コンプリート」が150万部の売上達成！ スクエニの「アルティマニア」シリーズも大ヒット！ 人が殺せるくらい分厚いので破らないでネ。



2003年、ベーマガの休刊を機に「ベーマガお疲れ様会」を企画・運営。ベーマガに関わった90名近くの編集者・ライターが五反田に集合、今までの苦労を盛大にねぎらったヨ。会場に拍手が響き渡ったんだ！

アキラヤマシタ伝説は終わらない

大げさな表現かもしれないが、ゲーム系ライターは「山下章」か「山下章じゃない」かの2種類に分けていいと思う。チャレアベもホンキ・ホンネも一代で完成され、伝承されないオーパーツと化しているからだ。他の追従を許さない圧倒的な文書力。その秘密は「自分語り」の強烈さにあるのだが、これを他のライターがマネすると単にウザいだけになってしまう。これはやはり、氏の持つ「ゲーム愛」のなせるワザだろうか？ 現在はライター業に留まらず、編プロの社長としても活躍している山下氏。ドラクエとFFという二大RPGの攻略本も受け持ち、多忙をキワメる毎日だ。中断した「バトル・オブ・スト2」と「パソコンゲームに思いを馳せて」の続きはいつ書かれるのだろうか？ この続きはぜひ自分の目でたしかめて欲しい。

これぞ究極のクイズ!! ライターかくれんぼ ～シタヤマーの復活～

さあ、いよいよやってきたお楽しみのミーハークイズ。今回のクイズはベーマガ好きでないと答えることのできない究極クイズだ。フッフッフッ……。

それでは問題！ 今回のチャレアキのページのどこかにベーマガライターの名字か名前が隠されている。それをすべて当ててみてくれ！ おニャン子クラブの名前？ ちがうっつーの！「うる星あんず」もいたりして……

注：この「うる星あんず」も答えのひとつだヨ。

あて先：受け付けていません。

締め切り：受け付けていません。

応募要項：見つけたライター数を○人と。その全名前と隠されている場所をチラシの裏にでも書くこと。

ベニー

《元ネタ解説》ベーマガ86年7月号「北斗の拳」に登場したミーハークイズ第3弾「アイドルかくれんぼ2 ～ヤーマシターの復活～」。誌面に隠された41名のアイドル歌手の名前を探し当てるという山下氏の大暴走企画。クイズは大反響だったらしく、回答の応募総数はナンと691通！ そのうち全問正解者は0名だった。カポシッ！

ベーマガ考現学

第１回 ベーマガイズムとは

なんか「ベーマガイズム」という言葉の定義も、すでに前半ページで終わってる気もするが、それはそれ。ここでは一読者の視点から、「ベーマガイズム」なるものに切り込んでみる。え、俺は誰なのかって？少なくとも、元ネタの筆者の山田整氏じゃないよ。

WRITTEN by タケダシゲジ（仮名）＆ “永久尋人”

「ベーマガイズムとは？」というものを書け、と言われた。

困った。

困った。

困り抜いた。

……という書き出しで始めてしまうと、あとあともっと困りそうなので、このへんでやめておく。

そもそも 20 年という長い歴史において、その最初から最後までを知る人というのは、どれほどいるのか。

かく言う自分は、その中で読者として接していたのは 90 年代に入ってからで、パソコンもないのに読んでいた（そして CD-ROM が付録になった時点でいったん購読をやめた）。その後、CD-ROM がなくなった 96 年頃から再び買い始めるのだが。よって、ベーマガの歴史に精通しているわけでもない。

ないならないで、では自分はなぜ定期的に購読していたのか。それを振り返ってみる。

◆

当時パソコンを所持していなかった自分にとって、本命となったのは前半の投稿プログラムコーナーではなく、後半のゲーム記事や投稿コーナーであった。

便利だったのは、やはりほとんどのソフトの紹介時期が載る「SUPER SOFT HOT INFORMATION」だった。とりわけ、自分の中ではゲームミュージックのコーナーで、CD の収録曲をすべて掲載していたのが役立った。

また、ゲームの紹介記事にしても攻略記事にしても、視点や発想がユニークなものが多く、読んでいて楽しかった。パソコンゲームの紹介記事など、当時どうやっても遊ぶことはできなかったのに、未知の世界を垣間見せてくれるようで面白かったのだ。

また、投稿コーナーに関して言えば、他誌に比べてかなり充実していた感がある。

普通の読書投稿コーナーでも、「闘技場」シリーズと「読ホン」シリーズの二本立て。なんとも両極端だ。

さらに前半ページの「OVER FLOW」、後半には各メーカーページでも投稿を受け付けており、これほど投稿に関して受け皿の広い雑誌もなかったのではと思う。

◆

一方で、ライター陣のパーソナリティを前面に押し出し、あまつさえそれでゲーム小説を連載してしまうなどの側面もあった。

その個性豊かな面々は、まるで兄や先輩のように、親しみやすさと常に一歩先を行く先進性を兼ね備えた存在とも言えた。

彼らは肩肘を張ることもなく、小中高生の痛々しい自己主張も寛容に受け入れてくれ（たまに突き放されるが）、見も知らぬその姿に親近感を覚えた方も多いことだろう。

その逆に、前半ページには自分はあまりお世話にならなかった。むしろ、お世話になりたくてもなれなかった、という表現が正しい。しかし、例えば投稿プログラムコーナーにしても、単に投稿されたプログラムを掲載するだけであれば、他雑誌でも行われていた。だがベーマガでは、「チェッカーフラッグ」でワンポイントアドバイスを送ったり、あるいは連載記事でレクチャーしたりする。そういった部分も、読者にプログラムに触れてみようという気を起こさせ、やがてはプログラムに熱中させる典型的なサイクルを作り出していたのだろう。

かく言う自分は、プログラムは流石に無理だったが、ウェブサイト作成の html レクチャー記事（神奈川のりこさんややまかん先生のアレ）には当時かなりお世話になった（今ではそれが食い扶持につながっていたりもする）。

◆

こうしてみると、ベーマガイズムとは「寛容さ」「先進性」「親しさ」という、三つのワードに集約されると言える。

ある時は親や先生のような寛容な心で、ある時は兄や先輩のような尖った先進性で、ある時は友達のような気心許せる親しさで。

その日常生活のような空気が、ベーマガの根底にあったのかもしれない。

前半ページのプログラム掲載や様々なレクチャー記事は、プログラム技術を教える「先進性」と、そのプログラムをわかりやすく教えてくれる「寛容さ」。ゲームの紹介・攻略記事は、最新情報や攻略法を教えてくれる「先進性」と、兄貴分のような個性的ライターの「親しさ」。読者が関わる要素（広義ではレスキューページやチャレハイも含む）は、「寛容さ」「先進性」「親しさ」をすべて兼ね備えていたと言ってもいい。

この要素が全部揃っていた雑誌は、他にちょっと見あたらない。他誌には親しさや先進性こそあったが、無軌道な子供を見守るような寛容さは見られなかったように思える。面白くて（先進性）、楽しくて（親しさ）、心地良い（寛容さ）。そんなパソコン雑誌は、ベーマガだけだったと言えるだろう。

◆

やがてあちこちで、ベーマガから発せられた「ベーマガイズム」は、いろいろな形で芽吹くこととなる。

例えば、かつて誌面で「ジェントル３研」と呼ばれた、セガ AM3 研（当時）の方々。

取材時の「自分たちもベーマガを見てプログラムを始めた」とのコメントから、後にベーマガで「ゲームの作りかた教室」という連載まで受け持つこととなった。かつての読者（受け手）がプロ（作り手）になり、さらに執筆者（送り手）になるという典型的な例だった。

当然ながら、こういった話は枚挙にいとまがない。投稿プログラムコーナーからパソコンに触れ、やがてプログラマーになった者は数知れず。もちろんプログラマーのみならず、また IT 系のみならず、さまざまな分野でベーマガを読んで育った人たちが活躍している。

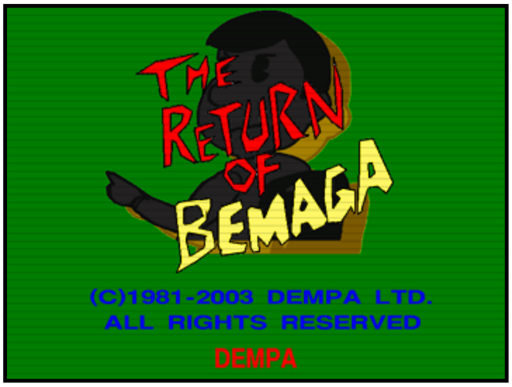
彼らは「ベーマガで育った」ことを隠すことなく、むしろ誇らしげに語ってくれる。

その胸中にあるものこそ、「ベーマガイズム」の答えとなるものなのだろう。

(2010 . 07 . 21)

（解説）題名の元ネタは「ゲーム考現学」。

ザ・リターン・オブ・ベーマガ

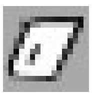


徹底解析 パート1

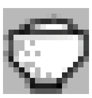
国会図書館でベーマガを読む

かって栄華を極めたベーマガ帝国の遺産。今は散在し、ブックオフを巡っても目撃することは難しい。しかし、「国立国会図書館」を上手に活用すれば、そのかぎりではない。ここでは、そこに至るまでの攻略方法を紹介したい。

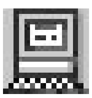
アイテム



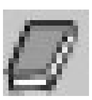
・「カード」
非接触の ID カード。入り口付近の機械に個人情報を入力すると発行される。



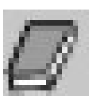
・「新国会丼」
食堂で売られているアイテム。「国会丼」の改良版。カツ丼と親子丼が一緒に盛られている。600 円。



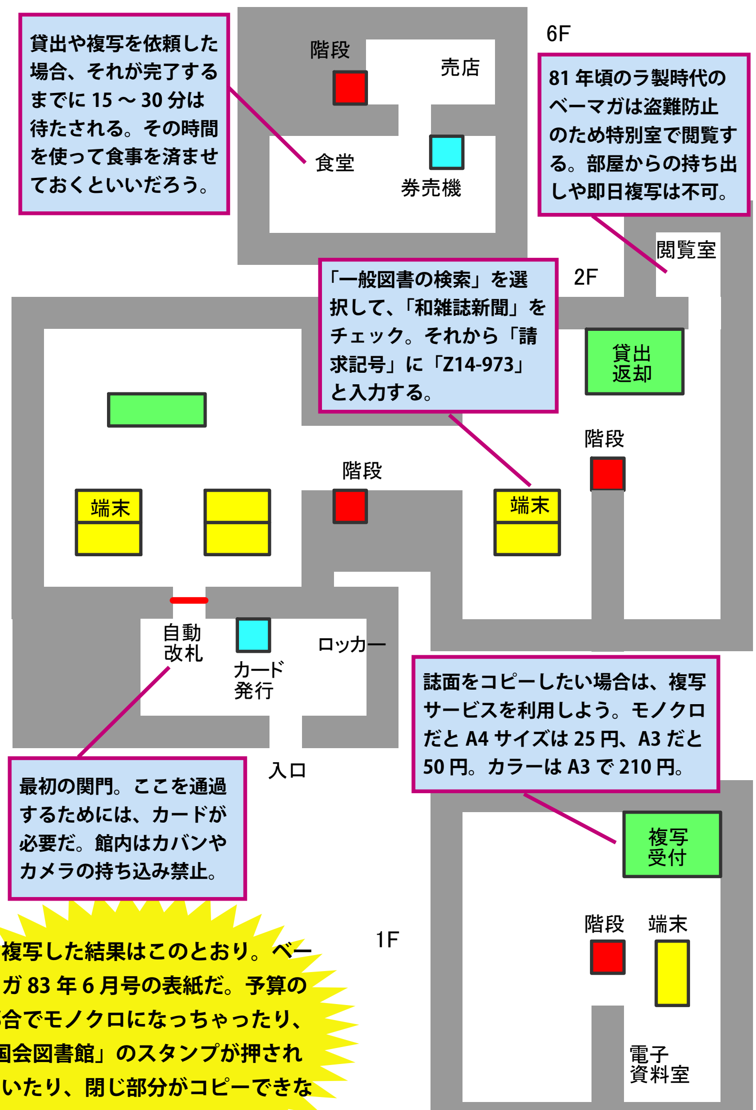
・「端末」
図書の検索する時、貸出を依頼する時、1 階で複写をする時に使用する端末。



・「ベーマガ」
最終重要アイテム。建物の外には持ち出せない。



・「メスト」
？？？？





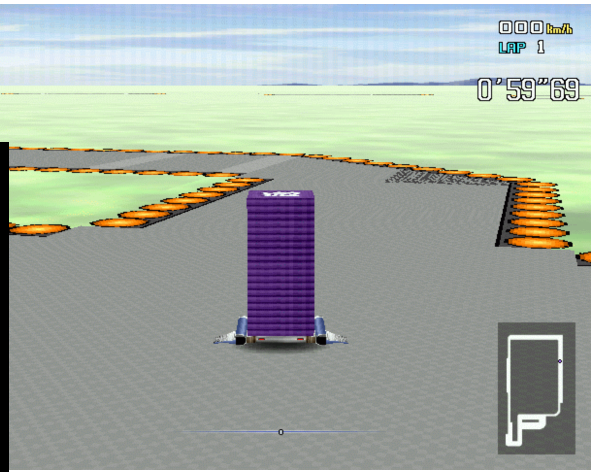
◀複写した結果はこのとおり。ベーマガ 83 年 6 月号の表紙だ。予算の都合でモノクロになっちゃったり、「国会図書館」のスタンプが押されていたり、閉じ部分がコピーできなかったりしているのはご愛嬌。

（元ネタ解説）86 年 8 月号～掲載「ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析」のパロディ。図書館の人によると、ベーマガの一部は盗難にあっているとのことで、81 年頃の閲覧は別室で行っている。端末を検索しても出てこない号数のベーマガってひょっとして……。

目指せ単行本化！

ZABU-ZERO

1分58秒への道①



ZabuZero とは

「ZabuZero」は、木むらさとし（gyuque）さんの作ったフリーソフトのレースゲームだ。対応OSはWindows98/Me/2000/XP（DirectX9以上推奨）。次のURLから入手してみよう。
http://www.vector.co.jp/soft/win95/game/se328794.html

遊び方

プレイヤーの車はマウスを使って操縦する。左クリックで加速、離すと減速される。X方向の移動量がハンドルに相当しているので、大きく動かせば急なカーブも曲がることができるぞ。

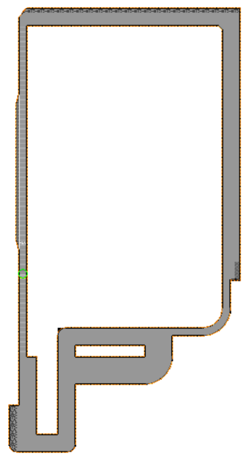


▲秘儀「座布団飛ばし」。飛ばした座布団はココで補充できるぞ。



▲最高タイムのスクリーンショット。

コース紹介



▲標準的なコース（このコースしかありません）。湾曲した3度目のカーブが最も難しい地点だ。

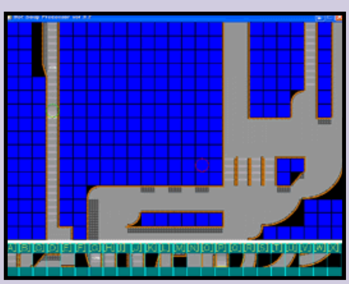
『ZABU-ZERO』チャンピオン・レコード

コース名	合計タイム	記録者	１周目ラップ	記録者
デフォルト	★１′１９′８３	愛知県・ＸＸＸ	★２７′０８	愛知県・ＸＸＸ

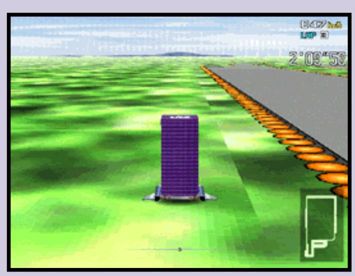
★は新しく後進されたタイム。　ざぶとんは20枚すべてを落とさずにゴールしてください。

マップエディタ登場

なんと「ZabuZero」のマップエディタが勝手に作られたぞ。これを使えば、コースの形状を自由自在に作り変えてしまうことが可能。ラクチンコースも激ムズコースも思いのままだ。次のURLから入手できるぞ。
http://sites.google.com/site/basicmagazine30/zabuzero



▲エディット画面。用意されたチップを組み合わせてコースを作っていこう。



▲道なき道をひた走る……。エディタを使えば、こんな自由な遊び方も可能だ。

(元ネタ解説)91年～92年に連載された「F-ZERO 1分58秒台への道」。スーファミ用初代「F-ZERO」で読者がタイムアタックで競い合うという企画（応募はビデオテープ）。「佐久間スタート」などの用語を生み出した。「理論的に不可能」といわれた1分57秒台は2010年になってネット上に動画が公開され、驚きをもって迎えられた。

Battle of BE-MAGA

バトル・オブ・ベーマガ

インターネットがまだ普及していなかった時代、戦い舞台は紙の上だった。そう、ベーマガという名の四角いリングで……（うまいこと言ったつもり）。このコーナーでは、誌面の内と外で行われた伝説的なバトルのうち、その一部を紹介したい。

ベーマガ史上に残る伝説のバトル！

読者 vs. ゲームスタジオ



86年に連載した「ゲームプログラミング講座」。初心者からのしょーもない質問に対して、ゲームスタジオの回答者は「自分で調べろ（意訳）」とフルボッコ。プロの立場でゲーム作りの厳しさを語ったつもりが、アマチュアには伝わらず。「チャーリーやまも」は恐怖の代名詞に。勘違いしてナムコが嫌いになる読者もいた。

読者 vs. 赤烏龍吉



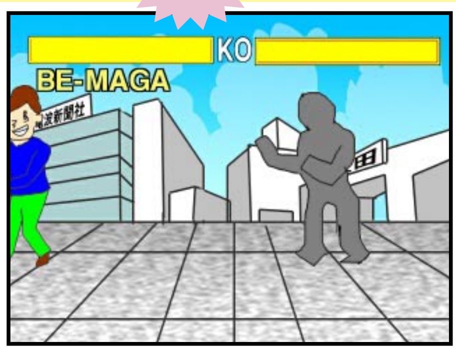
91～92年、「新・読者の闘技場」にてコーナーを担当していた「赤烏龍吉」と投稿者たちのバトル。赤烏氏の粗暴な言動は誌面を殺伐とさせたが、「この頃が一番面白かった」という人も多い。緊張と緩和がギャグの鉄則か。その後、赤烏氏は200号記念の99年2月号に再登場している。

BM vs. ゲー○ス○



ベーマガ86年10月号に掲載した「ザ・リターン・オブ・イシター」のルームリスト（面の接続表）を「ゲー○○○」からパクったという事件。リストのミスが符号したのだろうか。ゲー○○○側の抗議に対して、ベーマガ側は無回答。真相は闇の中に消えた。現在、イシターの攻略情報は簡単にネット上から入手できます（ほとんどが「ALL ABOUT NAMCO 2」からの無断転載だけど……）。

BM vs. 鬼○会



95年、「鬼○会」というゲーマー団体がベーマガに挑戦状を叩きつけた。内容は当時、読ホンで掲載された「ゲーム性」についての討論会を要求するというものだったが、ベーマガ側はそれを拒否。○○会はこれにブチ切れ、「もう二度とゲームを愛してるって言うな！」と言い放つ。この一連の模様はアーケードゲーム系雑誌「ゲーム必勝ガイド」に連載されたようだが、同雑誌は96年に休刊。

（元ネタ解説）格闘ゲーム系記事のパロディです。90年代のベーマガは飽きもせず延々と格闘ゲームの話題を取り上げてました。

経験値三倍付けだ！

読者の競技場

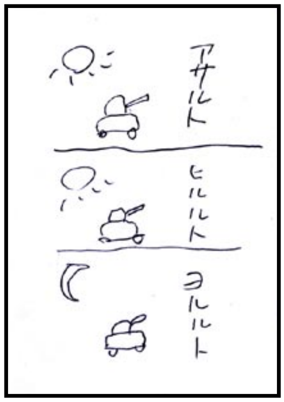
ベーマガの名物コーナー

「読者の闘技場」とはオモシロハガキで得点を競い合うという、大ざっぱに言うと「ジャンプ放送局」のベーマガ版だ。掲載されたネタの8割くらいはダジャレ。「ジョジョ」などジャンプ系漫画のパロディが多かったが、第3シーズンからは禁止になった。同様にライターネタも禁止されていたが、第6部で復活している。なお、得点を集めると投稿者は最終的に景品をもらうことができる。たとえば、第1シーズンで職業を遊び人にした場合は「遊々のわりばし」など。ちなみに、「遊々」というのは、五反田にあった（いまはない）中華料理屋のことで、ペンネーム「yu-you」の元ネタでもある。

今月の大ボケ



▲静岡県浜松市・山村　真（7Exp）
うろおぼえで描いた「オーボイン」。一応、説明しておくとナムコの「オーダイン」のダジャレです。



▲東京都・新歓 1005 円（7Exp）
うろおぼえで描いた「ヒルルト」。一応説明しておくと、ナムコの「アサルト」のダジャレです。

本当にさようならになった さようなら読者の闘技場

2000年3月号からスタートした「さようなら読者の闘技場」は、2001年4月のリニューアルによって、ラスト1回を残して連載を中断。予告された「来月はグランドフィナーレ」はついに掲載されることはなかった（優勝者も未発表）。告知していた闘技場 CD-ROM も未完成に終わったぞー！



▲ずしりと重い投稿ハガキ。幻の 2001 年 4 月号のネタも入ってるのかも ?!



▲ 2001 年開催の読ホン vs. 闘技場集会パンフレット。参加者からは「ゲーム記事がなくなったので、もう買わない」とのご意見が。

カオスな読者集会

「試験に出る 読者の闘技場」の終了を記念した読者集会（99年11月開催）の様子を伝える記事が2000年1月号に2ページに渡って紹介された。その記事は「ライターの小石さんが死んで事件を皆で解決しました」とかいうネタだったらしいのだが、参加してない読者には意味不明だったようだ。ページ内には投稿者やライターの顔写真が多数掲載されていて、「黒歴史度」も高い。間違ってもスキャンしてアップしたらダメよ。



▲「集会に参加したい」という主旨の投稿者ハガキ。誰？！



▲五反田駅での集合目印となったチョウチン。地元職人による手作りだ！　ベーマガ本誌 2000 年 1 月号に登場。

「赤鳥龍吉」は正体不明の闘技場専門ライター。でも、宝島系のゲーム雑誌に登場したこともあるらしい。

読者が作るロールプレイング・ゲーム

牛丼食えスト

http://pharaoh-france.com/quest/



未完成の大作

「牛丼食えスト」とは、ベーマガ末期に連載された人気コーナーだ。元々は「どこまでできるの RPG CREATOR PRO」（99 年 5 月号から連載）という市販の作成ツールを使って RPG を作ろうという企画だったのだが、マニュアルにウソが多いとかなんとかイロイロあって、99 年 9 月号から「牛丼食えスト」と連載名を変更している。途中、『Macromedia Director』で作ろうという案も出ていたようだが、当時高校 1 年生だった「木むらさとし」氏の立候補によって C 言語による開発を決定。読者さんからの好き勝手な設定とリクエストが舞い込み、カオスな状態のまま 2001 年 3 月号のリニューアルをもって連載は終了した。約 2 年によって培われた資料の数々は公式サイト（http://pharaoh-france.com/quest/）で今も目にすることができる。

では、どんなゲームになるはずだったのか……というと、その掌握は困難だ。7 人の牛戦士がドラクエっぽく行脚して、悪いやつを倒すらしいということなのだが、その 7 人は誰なのか。かわいいデザイン画（作・松田ばんれいさん）はあるのだが、全 4 部の大ボリュームのシナリオを今回改めて読み直したが、やっぱりよくわからなかった。もし、リニューアルがなかったとしても完成しなかったんじゃ……。

こんな感じになるはずだった？



▲第 1 部。物語は牛丼の村からスタート。浮遊都市カーネルから来た刺客ケンタが主人公（名前がない）を襲うがやがて仲間に。それから、ケンタが女装に目覚めたり、牛丼大王がカウベルのお父さんが明らかになったり、JA というキャラが仲間になったり、皆でパーティを組むはめに。よくわからないうちに登場人物が増えてるぞ ?!



▲第 4 部終盤、浮遊都市カーネルで飛行船を交えたスペクタクルがあったりしたらしいが、舞台は一転して、テール共和国。そこにお住まいのアグリ会長の屋敷に殴りこむ主人公たち。よくわからないが、アグリ会長ってのが悪いやつらしい。デザイン画がないので、想像で描いてみた。ねー悪そうでしょ。……そして大団円！



▲ HSP で 1 週間で作ってみた「牛丼食えストもどき」。これで未完成のトラウマを鎮めてみよう。

(元ネタ解説) 読者参加企画として盛り上がった「牛丼食えスト」。

マインコソフト
開発室

はにわ通信

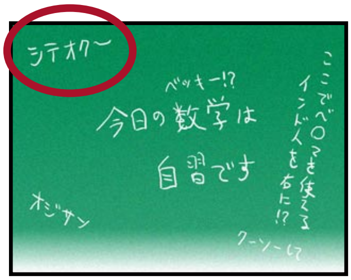
「なにわ通信」というのは、ベーマガの SHHI で連載していたマイコンソフトのページです。同社の新製品の紹介よりも投稿イラストの紹介の面積が大きかった記憶があります。

シテオクとは？

「シテオク」とはアニメにも数秒登場するなど、ベーマガで最も出世した名フレーズだ。

この「シテオク」が初めて登場したのは 92 年 2 月号の「なにわ通信」。あやうく読者にスルーされるところだったが、「一体、どんな意味が ?!」というハガキが舞い込み始め、言葉の意味がわからないまま「シテオク体験」「シテオク度」と派生していった。今のようにインターネットが普及してなかった時代、雑誌媒体で流行語が誕生するには数ヶ月のスパンが必要だったのだ。

「シテオク」の語源は「内輪ネタだった説」「単なる誤植だった説」など様々あるが、真相は不明だ。



▲アニメ「ぱにぽにだっしゅ」の第 20 話に登場する「シテオク」。黒板に文字が 2 秒くらい写っています（画像は再現イメージ）。



▲デスクトップアクセサリの一種「まゆら」が語る「シテオク」（画像はうろ覚えで描いたイメージ）。

ソフトハウス・ホット・インフォメーション（SHHI）のインフォメーション

広告料さえ払えば、ページがもらえる SHHI。メーカーの広報が好き勝手に書いて、それがそのまま印刷されてしまうというベーマガ内でも特に生々しいコーナーだった。

SHHI の見どころ

・86 年 4 月号、「エニックス通信」新装開店。軽井沢誘拐案内を PC-6001mk2 に移植しろと直訴状が載る。9 月号の時点でまだ発売されず、「P6 ユーザーをなめるな！」とのおたよりも掲載。

・当初「ナムコット情報局」と「エニックス通信」と大きく離れていたが、その後、SHHI に統合された。「ナムコット情報局」はイラストを掲載しないゲーム紹介ページとして始まっている。

・89 年 1 月号、システムサコムのページで 「どうむ、すいません」「DOME みんな買え」を掲載。5 月号で再度ブームに。

・89 年 6 月号、ウルフチームのページの「ゲームを斬る！」でス○ッチャーの「あのエンディングはないと思うよ。」「ゲロゲロ」とダメ出し。

・90 年 3 月号、ファミリーソフトのページに「無敵刑事　大打撃」のマンガ掲載。オ○ムネタとゼネプロのコメントがヤバすぎた。

・90 年代初頭のコナミのページでは「大恋愛講座」というゲームと全く関係ないコーナーが連載されていた。92 年 3 月号では「私物化」を理由に打ち切りを発表。結局、それはネタだったが笑えなかった。

・92 年、ウルフチームの「浜さんのみんなで遊ぼう！」では、「作品に甘えは許されない」とのことで、読者イラストにダメ出しを行っていた。

・92 年～ 93 年、ホームデータのページで製品の修理を依頼した「たけだしげじ様」が何度も掲載される。「マジカルステーション」になってからは「タケダ シゲジ」とカタカナ書きになり、さらに存在感を増すこととなった。

・98 年、イマジニアのコーナー。募集してもイラストがあまり届かなかったような気が……。

（元ネタ解説）Software House Hot Information（巻末の企業ページ）のパロディです。各メーカーによって様々でしたが、ほとんどが読者からのイラストを紹介していました。

あくせすROOM

本来のあくせす ROOM とは関係なく、ベーマガグッズを紹介します。



▲電波新聞社のカレンダー。写真部の海外写真を大きく使うというのが、ラ製からの伝統。



▲編さんのサイン色紙（本物）。えらい見ためが質素ですが、実際にイベントで同様のサインをしたことがあるとのこと。



▲ベーマガ特製封筒。プログラム投稿者や年間購読者には、これで届きました。



▲くりひろし氏によるベーマガ特製マウスパッド。98 年製。



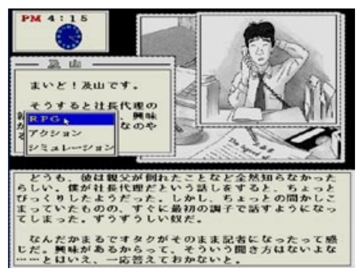
▲「マイコン」ロゴ入りシャープペンシル。裏には三菱の「BOXY」って書かれてます。



▲ベーマガとは無関係ですが電波新聞社のメモ帳。非売品。



▲「ベーマガバッジ」のイメージ画。創刊 1 周年記念として 300 名にプレゼントされた（ベーマガ 83 年 9 月号より）。超レアな「ベーマガ T シャツ」もある。



©システムサコム

▲ X68000 用ゲーム「ソフトでハードな物語」（システムサコム）の登場キャラ、「マガベーの及山さん」。わざわざ逆取材を行ったというだけあって、見た目は O 川さんにソックリです。

（参考資料）「ベーマガとネットの歴史」

•89 年 10 月号　電波新聞社のクローズド（関係者のみ）ネットの存在を紹介。当時の標準速度は 1200bps。モデムは 2 万円くらい。

• 90 年 4 月号　日本テレネットの MSX 用通信サービス「THE LINKS」にて、「BASIC マガジンきょうのおすすめ」を紹介。日替わりでベーマガのプログラムを配信。利用可能時間は平日の場合は 20 〜 21 時、土曜の場合は 19 〜 25 時まで。

•97 年、やまかんさんがベーマガサイトを試験運用開始。当時の URL はリムネット。ついに掲載プログラムがダウンロード可能に。

• 9X 年、ジョルスのページ内にベーマガページ公開。ドメインが IIJ。

• 99 年、basicmagazine.net のドメインを取得してサイトオープン。リニューアルで掲示板荒れる。アカウントを毎回打ち込む登録制で使いにくかった。

• 2000 年　ベーマガサイトをいろいろ修正。登録制廃止。
• 2001 年　EXCHANGER さんが 2ch で書き込み。
• 2001 年 3 月　再度リニューアルで公式の掲示板大荒れ。
• 2003 年 3 月　休刊のお知らせをサイトに公開。2 ちゃんねるでレスが伸びる。
• 2003 年 5 月　ドメインが失効してサイト消滅。
• 2003 年 6 月　有志の個人サーバ（ダイナミック DNS）でベーマガサイトをミラーで復活。
• 2003 年 7 月　GORRY さんがお疲れ様会の写真（つぐ美さんなどが写ってた）をアップしてから消す。
• 2007 年　復活してた有志のベーマガサイト消滅。
• 2010 年　「ベーマガ 3.0（笑）」を勝手にオープン。



平成22年0月0日発行（随時発行）第1巻第0号平成22年0月0日第3郵便物不許可平成22年0月0日国鉄首都特別扱未承認雑誌第xxx号

資料請求券
B-9 H4

有限会社ニコ　〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-23-1-367　info@nicotak.com　定価＿＿＿円（送料＿＿円）